

2DVD

PEŁNE WERSJE

SPIDER-MAN WEB OF SHADOWS
VAMPIRE THE MASQUERADE – BLOODLINES
THE FIRST TEMPLAR ^{PL}

NR 05/2015 (242) OD 07.04.2015 DO 04.05.2015 INDEX:334561 ISSN: 1426-2916

CENA 15 ZŁ 99 GR W TYM 8% VAT

CD-ACTION

ZAPOWIEDZI

KING'S QUEST
WOLFENSTEIN
THE OLD BLOOD

JUŻ GRALIŚMY

MAD MAX
FINAL FANTASY XV
MIGHT & MAGIC
HEROES VII

RECENZJE

HOTLINE MIAMI 2
WRONG NUMBER

BATTLEFIELD HARDLINE
BLOODBORNE
CITIES SKYLINES
PILLARS OF ETERNITY

SPRZĘT

ELEKTRONIKA DLA SPORTOWCÓW
DOM STEROWANY SMARTFONEM



INDEX: 334561
CENA: 15 99 ZŁ
W TYM 8% VAT





GDY MASZ 20 LAT...

Pouródzinowy numer powinien być okazją do wypoczynku i wyciszenia emocji, ale świat nam na to nie pozwolił – i bardzo dobrze.

Aż 25 stron zapowiedzi,

recenzje długo oczekiwanych tytułów (Pillars of Eternity!), obszerna i bardzo ciekawa Publicystyka, a i w dziale sprzętowym każdy znajdzie coś dla siebie. Prywatnie najbardziej jednak czekam na Wasze reakcje związane z okładką. Skoro trzymacie ten numer w rękach, jest dobrze – oznacza to, że Was nie odstraszyła. A może nawet spodobała się równie mocno jak nam? Dajcie znać – czy na www.cdaction.pl, czy naszym fanpage'u na [fb.com/cdaction](https://www.facebook.com/cdaction). A jak odkryjecie tajny przekaz, zobaczycie alternatywną jej wersję.

Milej lektury, dobrej zabawy!
Maciek Kuc

POLECAMY



MAC ABRA: Rzeczy, które polecam w tym CDA? Trudny wybór, ale spróbuję – zatem obszerną recenzję Pillars of Eternity, gry, która zachwyci wszystkich tęskniących za starszokolnymi erpegami. Z sentymentu do dawnych czasów wskazałbym na historię kultowej w Polsce konsoli Pegasus. (Prawdę powiedziawszy, to powinienem polecić całą Publicystykę w tym numerze...). A ponieważ ostatnio pozbywam się nadmiaru „masy”, to wskażę jeszcze megatest, gdzie pod lupę wzięte są rozmaite „ustrojstwa” dla tych, co lubią/muszą intensywnie spalać kalorie.



BERLIN: Smutna rzecz się stała podczas prac nad tym numerem: odszedł od nas jeden z najbardziej niesamowitych pisarzy – Terry Pratchett. Nie było nawet cienia wątpliwości, że jego pamięć musimy uczcić tekstem. Pytaniem było tylko, kto udźwignie ten temat, bo trzeba mieć sporo odwagi, by postawić swoją ksywę obok TEGO nazwiska. Okazało się, że cojones miał gem: koniecznie przeczytajcie jego tekst, a jeżeli znacie Świat Dysku, przygotujcie sobie kilka chusteczek.



ENKI: Kilka dużych gier ograliśmy w tym numerze w dziale W produkcji – warto lyknać je wszystkie. Recenzje sponsorowane są przez literkę „H”. Po Hotline Miami 2, Helldivers, Hand of Fate i Hardline warto przyjrzeć się zwłaszcza perle Ori and the Blind Forest, bo wygląda w ruchu obłędnie. Zapraszam też, rzecz jasna, do Publicystyki, gdzie Berlin tłumaczy, jak nie stracić na sprzedawaniu gier na Steamie, a Hut odpowiada na dręczące nas wszystkich pytanie „po co nam »Press Start«?”.

SPIIS TREŚCI



GRY

Info 004

W PRODUKCJI

King's Quest 014
Project Scissors: NightCry 016
Wolfenstein: The Old Blood 018
Acaratus 019

JUŻ GRALIŚMY

Mad Max 020
Might & Magic: Heroes VII 024
Final Fantasy XV 026
Unreal Tournament 028
Supernova 030
Skyforge 031
Medieval Engineers 032
Hardland 033
Warlocks vs. Shadows 034
Darkwood 035
World of Tanks: Generals 036
Victor Vran 037
Eden Star 038
Offworld Trading Company 039
Duelyst 040

RECENZJE

Pillars of Eternity 042
Zombie Army Trilogy 048
Hotline Miami 2: Wrong Number 050
Helldivers 052
Battlefield Hardline 054
Ori and the Blind Forest 058
ScreamRide 059
Worlds of Magic 059
Bloodborne 060
Sid Meier's Starships 064
Citizens of Earth 065
Obitus 065
Hand of Fate 066
A Druid's Duel 067
LA Cops 067
Cities: Skylines 068
White Night 070
Gravity Ghost 071
The Deer God 071
There Came an Echo 072
Ephemerid: A Musical Adventure 073
Tormentum: Dark Sorrow 073
Woolfe – The Red Hood Diaries 074
Assassin's Creed: Rogue PC 075
Monster Hunter 4 Ultimate 075
Shelter 2 076
Final Fantasy Type-0 HD 077
DmC Devil May Cry: Definitive Edition 078
CoD: Advanced Warfare – Havoc 079
Lords of the Fallen: Prastary labirynt 079

PUBLICYSTYKA

Silnik do wszystkiego (Unreal Engine 4) 080
Gry Wiecznie Żywe – Baldur's Gate 084
Otwarte Wrota 084
Zacięte Wrota 086
Zrobię grę, będę bogaty 088
– ile twórcy zarabiają na Steamie 088
Dałbym dychę: TIE Fighter 092
Epitafium: Legacy of Kain: Dead Sun 093
Mój Terry 094
Po co nam „Press Start”? 096
Felieton: Wielki powrót gier czytanych 098
Felieton: Mam nadzieję, że Nintendo wie, co robi 099
Pegasus – Family Game 100
Szpile 130

TECHNOLOGIE

Info 106

MEGAPORADNIK

Wiosna na sportowo – akcesoria i programy nie tylko dla zawodowców 110

TESTY

Minikomputer Asus G20 116
Monitor AOC Q2778VQE 116
Nvidia GeForce GTX Titan X 116
Smartfon Prestigio Grace X3 117
Minimysz Razer Orochi 2013 117
Tablet GoClever Insignia 800 M 117
Tablet GoClever Insignia 800 WIN 117
Urządzenie do streamingu muzyki 118
Overmax Soundbox 2.1 118
Głośnik Bluetooth IKUtrax 118
Głośnik Bluetooth ART AS-B11 118
Słuchawki Asus Strix DSP 119
Słuchawki dokanałowe Genius 119
GX Gaming Zabius M 119
Słuchawki Turtle Beach 119
Heroes of the Storm 119
Urządzenia do inteligentnego domu mydlink Home 120

PORADNIK

Porządkowanie komputera 122

INNE

Na Luzie 102
Action Redaction 124
Prenumerata 127
Zawartość DVD 128

INDEKS GIER

Acaratus 019
Assassin's Creed: Rogue PC 075
Baldur's Gate I 084
Baldur's Gate II 084
Baldur's Gate III 086
Battlefield Hardline 054
Bloodborne 060
Call of Duty: Advanced Warfare – Havoc 079
Cities: Skylines 068
Citizens of Earth 065
Darkwood 035

Deer God, The 071
DmC Devil May Cry: Definitive Edition 078
Druid's Duel, A 067
Duelyst 040
Eden Star 038
Ephemerid: A Musical Adventure 073
Final Fantasy Type-0 HD 077
Final Fantasy XV 026
Gravity Ghost 071
Hand of Fate 066
Hardland 033

Helldivers 052
Hotline Miami 2: Wrong Number 050
King's Quest 014
LA Cops 067
Legacy of Kain: Dead Sun 093
Lords of the Fallen: Prastary labirynt 079
Mad Max 020
Medieval Engineers 032
Might & Magic: Heroes VII 024
Monster Hunter 4 Ultimate 075
Obitus 065

Offworld Trading Company 039
Ori and the Blind Forest 058
Pillars of Eternity 042
Project Scissors: NightCry 016
ScreamRide 059
Shelter 2 076
Sid Meier's Starships 064
Skyforge 031
Supernova 030
There Came an Echo 072
TIE Fighter 092

Tormentum: Dark Sorrow 073
Unreal Tournament 028
Victor Vran 037
Warlocks vs. Shadows 034
White Night 070
Wolfenstein: The Old Blood 018
Woolfe – The Red Hood Diaries 074
World of Tanks: Generals 036
Worlds of Magic 059
Zombie Army Trilogy 048



WIDEO
RELACJA
na płycie
05/15

WYDARZENIE NUMERU

IEM KATOWICE 2015

■ **Pomiędzy Spodkiem i MCK ganiał: enki**

13-15 marca gracze z całej Polski i okolic znów zjechali się do Katowic, by wziąć udział w największym w Europie święcie e-sportu. Za nami trzecie rozgrywki Intel Extreme Masters w Spodku, drugi raz z rzędu jako mistrzostwa świata.

W tym roku imprezę zorganizowano jednocześnie w słynnej hali Miejskiego Ośrodka Sportu i Rekreacji oraz nowo wybudowanym gmachu Międzynarodowego Centrum Kongresowego. W pierwszej zainstalowano ogromną scenę, na której przez cały czas trwania imprezy odbywały się rozgrywki League of Legends oraz finały najważniejszych turniejów. Przestrzeń dookoła areny okupowały tym razem tylko stoiska z jedzeniem (sam w przerwie między meczami wciągnąłem bułkę z kurczakiem – lichą i nieprzyzwoicie drogą, ale odgrywającą swą najważniejszą rolę).

W drugim zgromadzono kibiców śledzących turnieje CS:GO, StarCrafta II i Hearthstone'a oraz stoiska producentów sprzętu, zamieniając 7500 m² dostępnej przestrzeni w targi z prawdziwego zdarzenia (choć w wersji mini).

To tu odbyły się konkursy cosplayowe oraz można było zagrać zarówno w popularne gry online na monitorach BenQ, który był sponsorem imprezy, jak i starego Quake'a na mikroskopijnych kineskopach pamiętających czasy myszek kulkowych. Szczęśliwcy pojedynkowali się z zawodnikami polskiego zespołu Roccat w League of Legends. Aby móc zobaczyć to wszystko, chętni ustawiali się codziennie w potężnej – choć to mało powiedziane – kolejce, której większą część udało nam się udokumentować (wideo relacja na płycie). Co najważniejsze, jak mogliśmy się dowiedzieć na konferencji prasowej, ze względu na ogromne zainteresowanie rodzimych (i nie tylko) fanów IEM będzie gościło w Katowicach jeszcze długo. W takim razie do zobaczenia za rok!

[GDA]

W jaki sposób uczestniczyłeś/aś w IEM Katowice 2015?

18%

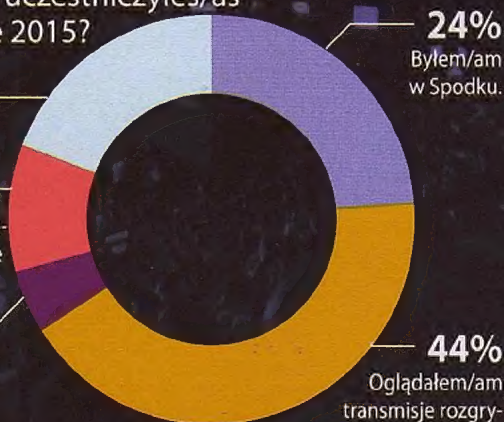
Nie interesuje mnie e-sport.

9%

Nie śledziłem/am imprezy, choć interesuje mnie e-sport.

5%

Śledziłem/am wieści z turniejów w sieci.



źródło: www.cdaction.pl

Kto stoi za IEM-em?

Rozgrywki Intel Extreme Masters organizowane są przez Electronic Sports League – organizację e-sportową, której korzenie sięgają 1997 roku i która zrzesza ponad 5 milionów amatorskich i zawodowych graczy. Właścicielem ESL oraz portalu streamującego rozgrywki e-sportowe na świecie esl.tv jest firma Turtle Entertainment z siedzibą w Kolonii.

Turnieje i zwycięzcy

LEAGUE
LEGENDS

League of Legends

Team SoloMid
183 000 \$

CS GO

Counter-Strike: Global Offensive (mężczyźni)

fnatic
100 000 \$

STAR CRAFT

StarCraft II

Joo „Zest” Sung Wook
69 000 \$

HEARTHSTONE

Hearthstone

Jon „Orange” Westberg
15 000 \$

CS GO

Counter-Strike: Global Offensive (kobiety)

Bad Monkey Gaming
15 000 \$

Dlaczego to właśnie oni grali?

Impreza w Katowicach była finałem zmagania 9. sezonu IEM w LoL-a i StarCrafta II, a także męskich rozgrywek ESL One w Counter-Strike'a: Global Offensive, żeńskiego turnieju Intel Challenge w tej samej grze oraz turnieju Hearthstone Legendary Series.

- Kwalifikacje do finałów LoL-a i StarCrafta II odbyły się wcześniej w Shenzhen, Toronto, San Jose, Kolonii i na Tajwanie.
- ESL One przeprowadziło serię turniejów kwalifikacyjnych online i offline od stycznia tego roku.
- Do Intel Challenge zakwalifikowano dwie drużyny z turnieju europejskiego, jedną z amerykańskiego i jedną z polskiego.
- W Hearthstone Legendary Series do zwycięzcy 1. sezonu amerykańskiej ligi dołączyło 7 zawodników zaproszonych i 8 wyłonionych z turniejów kwalifikacyjnych: polskiego, amerykańskiego i europejskiego.



Minecraft zabroniony w Turcji

PC PS3 PS4 PSV X360 XBO Nie dyskryminuje, nie obraża uczuć religijnych, nie każe uprawiać hazardu. A jednak w Turcji jedno z ministerstw chce zbanować Minecrafta, jako powody podając przemoc wobec wrogów i zwierząt oraz izolację społeczną. Tylko że to wyklucza połowę gier.

www.minecraft.net



Night in the Woods w 2016

PC PS4 Premiera Night in the Woods – niesamowicie klimatycznej przygodówko-platformówki z rewelacyjną muzyką Aleca Holowki – przesunęła się na 2016, więc 9kier, która czeka na nią od roku, płacze rzewnymi łzami. Przedsmak w darmowym Lost Constellation dostępnym na oficjalnej stronie.

www.nightinthewoods.com

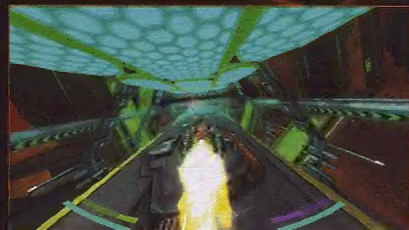
Radial-G: Racing Revolved

Już graliśmy

PC Futurystyczne wyścigi z multi na 32 graczy, wsparciem dla gogli VR i pokręconymi, trójwymiarowymi trasami – teoretycznie indyjskie Radial-G powinno wymiać. Dzięki early accessowi mogłem się (Allor) jednak przekonać, że na razie jest przede wszystkim nudno. Bo co z tego, że można wybrać wehikuł, a trasy są tak odjechane, że nawet bez VR można się nabawić choroby lokomocyjnej, skoro sam lot nad nimi nie budzi żadnych emocji? I nie chodzi jedynie o mało przekonujący sposób poruszania się pojazdów. Znacznie większym problemem jest ubogość narzędzi do zapewnienia sobie zwycięstwa. Na już dostępnych trasach, poza przeszkodami do ominięcia, są jedynie pola „turbo”, skocznie,

rozgałęzienia oraz miejsca ładowania tarcz. Ja się pytam: a gdzie findki? Gdzie miny, rakiety, działka laserowe czy silniki rakietowe? Bez tego Radial-G to ugrzecznione wyścigi bez wiarygodnej fizyki – sam wygląd niestety nie wystarczy.

www.radial-g.com



Uncharted 4 w 2016

PS4 A Thief's End – czwarta odsłona serii Naughty Dog, która miała trafić na rynek w tym roku – przesunęło się na wiosnę 2016. gem zgaduje, że Sony przerażało się niezbyt entuzjastycznymi reakcjami na The Order: 1886. Naughty Dog tłumaczy się tym, czym wszyscy inni: potrzebuje więcej czasu na dopieszczenie produkcji.

blog.eu.playstation.com



Sequel Obcego: Izolacji?

BIZ „Nasz światowej klasy zespół od konsol poszukuje utalentowanego i doświadczonego programisty” – tak głosi strona The Creative Assembly. Dodatkowo ogłoszeniu towarzyszy screenshot z Obcego, a w tekście pojawia się informacja, że studio pracuje nad kolejnym dużym tytułem na różne platformy (wśród wymagań doświadczenie na PC, PS4 i XBO). Wszystkie znaki na niebie i ziemi sugerują sequel Izolacji, więc trzymamy kciuki i czekamy na oficjalną zapowiedź. Może na E3?

www.creative-assembly.com

100

tysięcy kopii Among the Sleep – horroru, w którym wcielasz się w dwulatka – trafiło w ręce graczy. Swoją drogą, Krillbite ma na koncie również króciutki drobiazg The Plan, który możecie pobrać za darmo ze strony studia.

www.krillbite.com



The Division

PC PS4 XBO W końcu cokolwiek na temat The Division! Do sieci wyciekł filmik z fragmentem gameplaju z wersji pre-alfa, z zaśniętym miastem i bohaterem koziołkującym w trakcie jakiegoś uniku. Naturalnie Ubisoft szybko zainterweniował i materiał błyskawicznie zniknął z kolejnych serwisów, a firma tłumaczyła, że ani grafiki, ani film nie są reprezentatywne, bo pokazują grę w bardzo wczesnej wersji, mają niską rozdzielczość itp., i w ogóle nie może się doczekać, aż pokaże graczom więcej. My też, choć to nie tegoroczny ani zeszłoroczny, tylko jeszcze wcześniejszy śnieg, a zbliża się kolejne lato i nasz zapal topnieje.

tomclancy-thedivision.ubi.com

Galeria



Trine 3 wygląda ślicznie

PC Seria Trine – bajecznie śliczne co-opowe platformówki logiczne, które wdarły się do serc dzieciaków i nie tylko ich – doczeka się trzeciej odsłony. Trine 3: The Artifacts of Power, tradycyjnie z trójką bohaterów w świecie pełnym magii, jeszcze w tym roku trafi na blaszaki. Później tytuł studia Frozenbyte pojawi się również na innych platformach, co wcale nie dziwi, jako że poprzednie odsłony w różnych edycjach rozplełły się na PS3, PS4, Xboksa 360 i Wii U.

www.frozenbyte.com

Nowe JRPG Square Enix

BIZ Yosuke Matsuda ze Square Enix zdradził, że ekipa szykuje dla graczy jakąś niespodziankę – „JRPG-a na domowe maszyny do grania”, który zadebiutuje w roku fiskalnym 2015. Co to może być za tytuł, tego nawet najstarsze Berlińskie nie wiedzą.

www.square-enix.com

Homefront: The Revolution w 2016

PC PS4 XBO Premiera Homefront: The Revolution – sandboksowego shootera postapo – przesunęła się na następny rok. To najprawdopodobniej skutek problemów finansowych Cryteka i wykupienia brytyjskiego oddziału przez Deep Silver, który dzierży teraz prawa do marki.

www.deepsilver.com

Multi w Civilization III na Steamie

PC Po 14 latach od debiutu Civilization III Firaxis udostępnił update umożliwiający wieloosobowe starcia za pośrednictwem Steamu. Sporo graczy narzeka na problemy techniczne, więc na wszelki wypadek zrób kopię zapasową sekwencji „Pudełkowcy” mogą poprosić o update na stronie poniżej.

support.2k.com/hc/en-us/requests/new

PEGI w Google Playu

BIZ W europejskich wersjach Google Play pojawiają się oznaczenia PEGI, z maksymalnie uproszczonym procesem ich przyznawania. Na innych platformach cyfrowej dystrybucji – PlayStation Store, Xbox Live, eShopie Nintendo – nastąpi to w dalszej przyszłości. Co na to Apple, nie wiadomo.

play.google.com | www.pegi.info

Już graliśmy

Sunset

PC Doczekałam się (9kier) możliwości ogrania kawałeczka nowej gry Tale of Tales przed premierą i jestem rozczerwona. Dwie ostatnie produkcje studia nie trafiły do mnie kompletnie, bo w Bientôt l'été nie było sensownego gameplayu, a Luxuria Superbia to seksistowska, nudna gierka na Androida i iOS-a. Teraz ToT zapowiedziało coś z rzeczywistą rozgrywką pozwalającą wpływać na relację między pokojówką a gospodarzem domu, w jakim rzeczona kobieta pracuje. Codziennie, przez godzinę przed zachodem słońca, grzebać mupo szafkach, przestawiać bibeloty i angażować się w jakiś sposób w ruch oporu.



Spędziłam z demem Sunset trzy grove wieczory. Czyli jakieś 10-15 minut, i to tylko dlatego, że szłałam się po piętrowym domu nawet po tym, gdy już posprzątałam śmieci w ogrodzie zimowym czy wyczyściłam teleskop i nie miałam nic do roboty. Spodziewałam się rzeczywistej rozgrywki, a dostałam strzęp, w którym po wykonaniu zleconych zadań niewiele mogłam robić. Ot, posłuchać muzyki Austina Wintory (fajnie), popatrzeć przez teleskop na brzydki ogień (w końcu trwa wojna), posiedzieć na fotelu (nuda) i jedynie od czasu do czasu zrobić coś ciekawszego. Choćby wywalić szachownicy wszystkie figury i pionki prócz królowej albo powiesić lampki choinkowe. Są

jeszcze jakieś karteczki, z którymi nie wiem, co począć. Nie sądzę, aby do wiosennej premiery w grze pojawiło się dużo interesujących aktywności, by nagle wypiękniła (koślawia animacja widocznej w odbiciu szyby pokojówki, font jej myśli zajmujący pół ekranu itp.), a zaangażowanie w rewolucję odbijało się nie tylko w dzienniku głównej bohaterki. Zagram w nią z ciekawości, ale przestałam w nią wierzyć. Wciąż mam nadzieję, że Tale of Tales nauczy się w końcu, że można postawić na rozgrywkę bez fabuły i fabułę bez rozgrywki, ale gra nie sprawdzi się, jeśli wytnie się z niej i jedno, i drugie.

www.tale-of-tales.com/sunset



Nowość twórcy Banner Sagi

PC Mam nadzieję, że zapowiadany na pierwszy kwartał drugi epizod Banner Sagi nie będzie miał dużego poślizgu. Zwłaszcza że dyrektor kreatywny Stoic, Alex Thomas, już nad nim nie pracuje – obecnie zajmuje się innym projektem, Killers and Thieves. To mająca wyjść w 2016 singlowa, dość roguelike'owa gra, w której zawiadywać będziesz gildią złodziei, rekrutując zróżnicowanych pod względem umiejętności i cech typów spod ciemnej gwiazdy – rabusiów i zabójców – i wysyłając ich na misje w proceduralnie generowanych lokacjach. Tamże czekać mają złoto (na upgrade'y twoich przestępców i kwatery głównej oraz pensje), alarmy, strażnicy i permaśmierć.

www.killersandthieves.com



Przygoda na scenie

PC Już latem fani przygódówek będą mogli zapoznać się z Knee Deep – sztuką w trzech aktach opowiadanych z perspektywy trójki postaci próbujących rozwikłać zagadkę tajemniczego samobójstwa aktora – a przynajmniej z pierwszym rozdziałem. Spodziewaj się Florydy, klimatu noir, dopieszczonej fabuły reagującej na twoje poczynania, a także oprawy przypominającej sztukę teatralną. Szkoda, że tylko grafika promocyjna ma posmak Kentucky Route Zero, a w akcji Knee Deep prezentuje się znacznie gorzej.

www.kneedeepgame.com



BlueStreak na Wschodzie

PC Ojciec Gears of War Cliff Bleszinski i jego współpracownicy ze studia Boss Key udostępnił pierwszy film z ich nadchodzącego arenowego free-to-playowego shootera SF o kodowej nazwie BlueStreak – najpierw na PAX East, potem na YouTube. Materiał jest pozbawiony akcji jak filmy Kurosawy i równie azjatycki, z kwitnącymi kwiatami wiśni, zdobitym ogródem smokiem, quasi-samurajskim odzieniem i bronią palną.

www.bosskey.com

Titanfall 2 w produkcji

BIZ Sequel innowacyjnego, dynamicznego shootera Respawn – który nie omiął sporej części redakcji, żąc im biegać po ścianach, przywoływać mechy i rozwaląć te wrogi rakietami – zmierza na różne platformy. Na razie nie wiadomo jednak, na jakie, developerzy nie wiedzą też jeszcze, czy w grze pojawi się kampania. Dla przypomnienia – 1,5 roku temu studio powiedziało, że nadal będzie robić gry na PlayStation, tylko nie dotyczy to pierwszego Titanfalla. Kto wie, czy drugi nie trafi również na konsole Sony.

www.respawn.com



250

tysięcy kopii Cities: Skylines sprzedało się... w ciągu jednej doby! Okazuje się, że na świecie jest aż ćwierć miliona takich enkich, którzy mają ochotę zagrywać się w ekonomiczne symulacje pokroju SimCity. Recenzja gry w numerze.

www.citiesskylines.com

Kholat w czerwcu

PC Premiera Kholata – przygodówki pokroju Dear Esther, osadzonej jednak w znacznie ciekawszych realiach tragedii na przełęczy Działowa – przesunęła się na 10 czerwca i ponót już ostateczny termin. Wyczekujemy nie tylko dlatego, że Sean Bean robi jako narrator.

www.kholat.com

Następca The War Z

PC Infestation: Survivor Stories (dawnie The War Z) wróci jako Romero's Aftermath – duchowy następca i nowa marka. Chodzi nie o współtwórcę Doom, lecz o syna reżysera „Nocy żywych trupów” mającego wnieść do ekipy developerów rodzinne zombiedoświadczenie i nastawienie hardkora.

forum.willyousurvive.com

The Talos Principle: Road to Gehenna

PC PS4 And Nieczęsto zdarzają się DLC do gier logicznych, a Croteam zapowiedziało dodatek do The Talos Principle. Należy się spodziewać nowych bohaterów i zagadek oraz uwalniania dusz przeklętych. Na PC wiosną, na PS4 wraz z główną grą jeszcze w tym roku.

www.croteam.com



Filmy

Grand Theft Auto

W ramach inicjatywy Make It Digital mającej zainteresować młodych technologią BBCzrobi 90-minutowy film opowiadający o ludziach stojących za serią GTA. Nigdzie nie padło słowo „dokumentalny”, więc chyba nie będzie to nic w rodzaju „Indie Game: The Movie” czy urodzinowego filmu stworzonego niedawno przez Naughty Dog – poczekamy, obejrzymy!

www.rockstargames.com

Ready Player One

Steven Spielberg robi adaptację dystopijnej powieści Ernesta Cline'a „Ready Player One”. Opowiada ona o OASIS – systemie pozwalającym przeżywać wirtualne życia. Motywem przewodnim jest gra, w której biorą udział dziesiątki obseksyjnych ludzi chcących znaleźć easter egg'a w systemie i zdobyć cenną nagrodę, m.in. kontrolę nad OASIS. Wygląda na to, że Spielberg pracuje nad adaptacją wraz z Zakim Pennem, współtwórcą scenariuszy filmów „The Avengers” czy „X-Men: Ostatni Bastion”.

www.ernestcline.com



IGF 2015

BIZ W tym roku z gali prestiżowego Independent Games Festival z główną statuetką – nagrodą Seumasa McNally'ego – wyszli twórcy Outer Wilds. To indyjskie zwiedzanie kosmosu i wznoszenie kolonii zwyciężyło również w kategorii najlepszego projektu. Mobilne 80 Days, w które ostatnio zagrywa się enki, wygrało w dziedzinie narracji, a inne statuetki – za grafikę, ścieżkę dźwiękową i innowacyjność – zgarnęły odpowiednio Metamorphabet (interaktywne abecadło), Ephemerid: A Musical Adventure (muzyczna przygoda jętki) oraz darmowe Tetrageddon Games. Najlepszą produkcją studencką okazało się Close Your korzystające z kamerki internetowej, by odczytywać mimikę gracza, a i rodzime This War of Mine znalazło się w czołówce, zgarniając nagrodę publiczności. Gratulujemy!

www.igf.com



Sony straciło Bloodborne'a...

PS4 ...na chwilę. Wygląda na to, że w Sony ktoś nie dopilnował spraw związanych z przedłużeniem praw do znaków towarowych, przez co kilka marek zostało tymczasowo bez opieki. Były to przede wszystkim mało znane rzeczy – No Heroes Allowed: No Puzzles Either!, How Games Were Made to Sound, Kill Strain, Guns Up – ale również Bloodborne. Już następnego dnia udało się je odzyskać i można sobie jedynie wyobrazić, co zrobiłoby Sony po stracie Bloodborne'a świeżo po premierze.

www.sony.pl



Wasteland 2 ładniejszy i na konsolach

PC PS4 XBO Niedawno InXile zapowiedziało poważny update graficzny Wastelanda 2 – przykłady przerzucenia gry na Unity 5 możecie zobaczyć obok. Ważniejsze jest jednak to, że zmiany te nie dotyczą tylko wersji na PC. Pod koniec lata erpeg trafi na nowe konsole, a developerzy inspirować się XCOM-em: Enemy Unknown, by rozgrywanie taktycznych starć za pomocą pada było równie przyjemne. Oprócz tego przy okazji liftingu chcą trochę podkręcić walkę, by była bardziej interesująca. Dla przypomnienia: większość ekipy robi Tormenta: Tides of Numenera, który też przenosi się na Unity 5 i wciąż planowany jest na ten rok, a w produkcji jest również The Bard's Tale 4.

www.wasteland.inxile-entertainment.com



Dungeons 2 w kwietniu

PC Wielkimi krokami nadchodzi tworzone przez Realmforge Dungeons 2 – mająca zadebiutować 24 kwietnia pochodna Dungeon Keepera. Również w sequele wcielisz się w pana lochów, by bronić swoich podziemi przed plugawymi bohaterami, ba, będziesz mógł wyściubić nos na powierzchnię, by napadać na miasta, albo przejąć bezpośrednią kontrolę nad minionem. Oprócz trybu single na graczy czeka 4-osobowy multiplayer.

www.dungeons-game.com

378 672 587

zombiaków zabili grający w Dying Lighta w ciągu 45 dni od premiery. W tym samym czasie wspięli się na prawie 12 milionów kilometrów i, jak informuje Techland, uratowali wystarczająco wielu ocalańców, by zasiedlić Irlandię. (A tak naprawdę o niemal milion więcej).

www.techland.pl

Halo Online w Rosji

PC Free-to-playowy spin-off brzmi jak spełnienie snów fanów strzelanek na całym świecie, niestety gra powstaje jako wspólny projekt 343 Industries, rosyjskiego studia Saber Industries oraz tamtejszego wydawcy Innova Systems i ukaże się jedynie w ojczyźnie matrioszek. Tytuł napędzany będzie przez zmodyfikowany silnik Halo 3, a udostępniony gameplay sugeruje mikrotransakcje. Zamknięta beta wiosną, kiedy premiera – nie wiadomo.

www.halowaypoint.com

Maxis do piachu

BIZ EA postawiło krzyżyk na studiu Maxis Emeryville odpowiedzialnym za Spore oraz SimCity z 2013 roku. Wsparcie dla Simsów i SimCity będzie kontynuowane. Z wypowiedzi EA wynika, że sieroty po Maxisie dostaną propozycję przeniesienia się do siedzib giganta.

www.maxis.com

Gaidar porzuca Dragon Age'a

BIZ David Gaidar – scenarzysta z jakiegoś powodu kojarzony przede wszystkim z wątkami homoseksualnymi w Mass Effectie i Dragon Age'u – porzucił Inkvizycję i ruszył do pracy nad nowym projektem BioWare'u. Może to on będzie odpowiedzialny za następną odsłonę serii ze Żniwiarzami?

www.bioware.com

Batman: Arkham Knight przesunięty

PC PS4 XBO Premiera następnego Batmana przesunięła się o trzy tygodnie. Rocksteady planuje wydać Rycerza Arkham 23 czerwca, a na osłodę udostępniło nowy gameplay, w którym Nietoperz jak zwykle szybuje i bije złych, robiąc kontry, a także pruje przez ulice Gotham swoim batmobilem.

www.batmanarkhamknight.com



Mistrzostwa świata w World of Tanks

BIZ World of Tanks nie pojawiło się na Intel Extreme Masters, ale Wargaming poinformował, że 25-26 kwietnia w Warszawie w Hali Expo XXI odbędą się Mistrzostwa Świata World of Tanks Grand Finals 2015 z pulą nagród wynoszącą 300 000 dolarów. Wstęp jest bezpłatny, impreza będzie transmitowana za pośrednictwem Twitcha (link poniżej), a firma chwali się tym, że na miejscu pojawią się dwa prawdziwe czołgi wypożyczone z Muzeum Wojska Polskiego.

www.thegrandfinals.com | www.twitch.tv/wgleu

Tajny przekaz z CDA 04/2015 odgadnięty

CDA Przynajmniej trzy osoby z redakcji nie mogły go znaleźć, a wam się udało. Gratulujemy czytelnikowi o ksywce Anek, który w tekście o World of Warships – a konkretniej we flagach – dopatrywał się Międzynarodowego Kodu Sygnałowego i ukrytego tam „TAJNY PRZEKAZ E81C6SKROCPL”, co doprowadziło go do alternatywnych wersji naszej okładki i wygranej myszy Razer Naga Epic Chroma. (Szczególnie gratuluje MQC, który w wyniku zwyciężonego zakładu dostał upieczone przez koleżankę ciasteczka). W numerze, który trzymasz w rękach, też jest tajny przekaz i czeka taka sama nagroda, więc do dzieła!



Pyrkon 2015

BIZ 24-26 kwietnia, niemal w tym samym czasie co mistrzostwa świata w Czołgach, w kompleksie Międzynarodowych Targów Poznańskich odbędzie się kolejna odsłona festiwalu fantastyki Pyrkon. W programie jak zwykle cały szereg bloków – od literackiego, przez erpegowy i larpowy, po filmowy i naukowy. Wśród gości pojawiają się pisarz Andrzej Pilipiuk, autor „Metra 2033” Dmitry Glukhovsky, Grzegorz Mazur z 11 bit studios, jutuberzy, e-sportowcy i – gratka dla nerdów takich jak 9kier – rysownik karcianki Munchkin oraz Jason Morningstar, twórca dziwaczkowych gier fabularnych, m.in. Fiasco.

www.pyrkon.pl



10 000

funtów (ponad 55 tys. zł) trafiło do wielbiciela Elite: Dangerous, który jako pierwszy uzyskał status „potrójnie elitarnego”, innymi słowy osiągnął najwyższą rangę w trzech kategoriach: walce, handlu i eksploracji. Gracz, wspierany przez rodzinę i przyjaciół, przez trzy miesiące od premiery latał po 12-16 godzin dziennie, co zaowocowało łącznie 1029 godzinami spędzonymi w produkcji Davida Brabena.

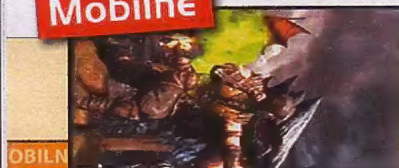
www.elitedangerous.com

Magic the Gathering w modelu free-to-play

PC PS4 XBO iOS Już słyszymy wrzaski ortodoksyjnych fanów kolekcjonerskich karcianek, wytykających Wizards of the Coast casualizację i „teraz karty nie będą miały żadnej rzeczywistej wartości”. Wszystko przez to, że Czarodzieje postanowili uczynić z następnej gry z serii Magic: The Gathering – Magic Duels: Origins – prawdziwego free-to-playa, najpewniej po olbrzymim sukcesie Hearthstone'a. (Kto wie, może uda się im zrobić jeszcze prawdziwszego, bo goście z samymi legendami w meczach rankingowych dołączają w grze Blizzarda jak mało co). Wśród trybów znajdzie się solo, pojawiają się też systemy questów i ulepszony deck builder ze wsparciem dla żółtodziobów. Premiera jeszcze w tym roku – na PC, XBO i iPadach w lipcu, na PS4 później.

magic.wizards.com

Mobilne



Mortal Kombat X: Mobile

Android iOS Mortal Kombat X na PC i konsolę już w połowie kwietnia. Mobilna wersja zadebiutuje w tym samym miesiącu i wygląda na coś z pogranicza bijatyki i karcianki w modelu F2P, z multiplayerem i fatalities. Oprócz tego i w dużej, i w małej wersji da się odblokowywać nową zawartość na drugą platformę.

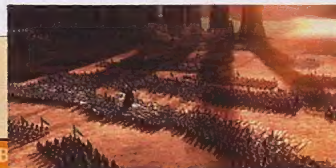
www.warnerbros.com



Batman: Arkham Underworld

iOS Turbine, studio odpowiedzialne za Infinite Crisis i pracujące nad mobilnym tytułem z uniwersum serialu „Gra o tron”, robi Batmana: Arkham Underworld – z budowaniem kryjówek i rekrutacją armii, która pomoże ci rządzić Gotham jako nowy arcywrogi Nietoperza. Premiera w 2015, już można zapisać się do bety.

www.arkhamunderworld.com



Dawn of Titans

iOS W tym roku na iPhone'ach pojawi się nowa mobilna gra Zynga, łącząca akcję i strategię w konwencji high fantasy. Będziesz w niej w czasie rzeczywistym zawiadować złożonymi ze zróżnicowanych jednostek, w tym tytułowych tytanów, wojskami, by wygrać olbrzymie, pełne rozmachu bitwy.

blog.zynga.com



Deathwatch: Tyrannid Invasion

iOS Rodeo Games pracuje nad kolejną grą osadzoną w świecie Młota, tym razem w konwencji 40,000. Latem zaofiaruje taktyczną walkę z perspektywy tytułowego Deathwatch, czyli specjalnego oddziału Kosmicznych Marines, którzy będą młodzi tyranidów. 40 misji kampanii plus multi brzmi ładnie.

www.rodeogames.co.uk

Co piszczy w Fullbright

BIZ Choć w 2015 Fullbright mówiło, że projektowało Gone Home jako „doświadczenie na kanapę” i bierze pod uwagę PS4, teraz nie pracuje nad żadną konsolową wersją GH. Zamiast tego skupia się na Tacoma (premiera w 2016) – grze na PC z akcją osadzoną na stacji kosmicznej.

www.fullbright.ht**Nintendo uderzy w platformy mobilne**

BIZ Nintendo poinformowało, że jeszcze w 2015 zacznie zajmować się grami na smartfony i tablety wskutek sprzymierzenia się z japońską firmą DeNA oferującą usługi mobilne i online. Zamierza też zastąpić program członkowski Club Nintendo czymś multiplatformowym.

www.nintendo.pl**Drugi akt Broken Age'a w kwietniu**

PC PS4 PSV And iOS 29 kwietnia zadebiutuje druga część wspólnego dzieła kickstarterowców i Tima Schafera. Jeśli kupiłeś pierwszą połowę Broken Age'a, dokończenie historii Double Fine dostaniesz za darmo. Mamy nadzieję, że drugi akt będzie choć trochę bardziej wymagający.

www.brokenagegame.com**CI Games zrywa z Deck13**

BIZ Ten związek trwał przez cały okres produkcji Lords of the Fallen. Teraz CI Games zerwało umowę z niemieckim studiem, zarzucając mu nienależyte wykonanie gry. Prace nad kolejnymi wersjami nie zostały zarzucone i chętnie dowiemy się, kto zajmie się sequelem.

www.lordsofthefallen.com**Brodacz z Rivii w Dzikim Gonie**

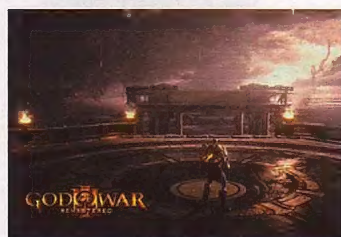
PC PS4 XBO Mała rzecz, a cieszy: w Dzikim Gonie broda Geralta będzie rosła w trakcie rozgrywki i choć nie osiągnie długości zarostu Gandalfa, i tak ma być superdługa. Chyba że gracz ściągnie darmowe DLC związane z personalizacją postaci i postanowi, że jego wiedźmin ma wyglądać inaczej niż klasyczny twór CDP Red – wtedy broda rosnąć nie będzie.

www.thewitcher.com**Magicka 2 w Dzień Matki**

PC PS4 Okazuje się, że praca nad sequelem Magicki – kooperacyjnego hitu dla miłośników klasycznego fantasy wcielających się w czwórkę czarodziejów – wrzała mimo bardzo oszczędnego wydzielania informacji przez twórców i już 26 maja tytuł trafi w ręce graczy. Mamy szczerą nadzieję, że będzie mniej zabugowany po premierze niż poprzednik i że autorzy nie zaskoczą nas nagle koniecznością ciulania mamy na zakłęcia. Naturalnie w grze będzie chodziło z grubsza o to samo, czyli o pozbywanie się różnej maści stworów za pomocą magii, ale w „dwójce” pojawi się choćby system artefaktów pozwalających personalizować rozgrywkę.

www.magicka2.com**Wielki branży zdemaskowany!**

CDA Część czytelników była niepokieszona, gdy zdradziliśmy, że tekst „Bohater drugiego planu” w „Wielcy branży” był primaaprilisowym żartem. Michael I. Taylor był niczym więcej niż wymysłem Papkina, który świetnie się bawił podczas pisania. Jeśli jeszcze nie czytaliście tekstu o fikcyjnym developerze, który miał ojca klauna, słabość do swingerskiego trybu życia, przeszedł na buddyzm i napisał książkę o hodowli jedwabników, a zwłaszcza maczał palce w każdej przełomowej grze w historii – odsyłamy do poprzedniego numeru CDA. Gratulujemy wszystkim, którzy nie dali się nabrać na siedem żon, przeszczep dwóch lewych rąk i wystrzał jego prochów z armaty. I Papkina z doklejoną brodą.

www.cdaction.pl**God of War Remastered w lipcu**

PS4 Gdy Sony zapowiedziało kolejny tytuł z serii God of War, Cormac zacierał ręce. Wprawdzie było wiadomo, że nie będzie to prequel, ale ta wiadomość i tak rozpalala wyobraźnię. Sequel? Średnio. Ale może sensowny spin-off? Teraz okazało się, że dyrektor kreatywny Sony Santa Monica miał na myśli zaledwie wersję zremasterowaną, i to jedynie „trójki”. Dlaczego nie całej trylogii, tego nie możemy zrozumieć. Premiera 15 lipca.

www.godofwar.playstation.com**DOWCIP Z TAAKĄ BRODĄ!**

To przyjdzie z Japonii

Wiemy, że w japońskie dziwactwa każdy skrycie chce grać, ale wstydzi się do tego przyznać, więc wychodzimy naprzeciw oczekiwaniom i dla waszej wygody zbieramy w jednym miejscu ciekawe i niszowe pierdoły nowości z tej odległej krainy.

Podaje do stołu:
Berlin

Kolejne odejścia z Konami

BIZ Producent Love Plus, Akari Uchida, odszedł z Konami. Razem z nim zniknął projektant postaci Mino Taro. Internet sugerował Konami zmianę nazwy na Kojima, ale Kojima też chyba jest na wylocie, więc robi się prześmiesznie. www.konami.co.jp

Lost Dimension będzie też u nas

PS3 PSV Bardzo dobrze się składa, bo taktyczne RPG Lost Dimension latem trafi do Europy na konsole Sony, prawdopodobnie w formie cross-buy. Jedenastu bohaterów, spory nacisk na rozwijanie przyjaźni między nimi oraz na fabułę. www.atlus.com/lostdimension

Słonie i Pokémony

PC PS4 XBO Sega dogadała się z Game Freak, studium odpowiedzialnym za wszystkie prawdziwe gry o Pokémonach, żeby zrobić zgręnościówkę 2D o „półkomandosie, w całości słoniu”, czyli Tembo The Badass Elephant. Przedziwny pomysł, ale w ruchu wygląda całkiem interesująco. blogs.sega.com



I coś miłego dla fanów Danganronpy. Puhuhuhu...

PSV Najważniejsze – tak, dostaniemy Danganronpa Another Episode w Europie, ale pojawi się z podtytułem Ultra Despair. Mniej ważne – ruszyły prace nad trzecią częścią, ale na razie nic na jej temat nie wiadomo. Podobno cykl produkcyjny serii jest krótki, ale tłumaczenie też trochę czasu zajmie, więc datę premiery szacować należy na okolice 2016 roku. www.nisamerica.com/games



Disaster Report wreszcie powraca

BIZ Po tsunami i trzęsieniu ziemi w 2011 roku wiele japońskich firm musiało się zwinąć – jedną z nich, choć tylko częściowo, okazało się Irem, które pozbyło się oddziału odpowiedzialnego za gry konsolowe. Wydawałoby się, że razem z firmą zniknęły szanse na kolejną część fantastycznej serii Zettai Zetsumei Toshi (u nas jej odsłony znane są m.in. jako Disaster Report i Raw Danger). To gry survivalowe, w których przeciwnikiem są nie duchy i zombie, ale natura – odwołana przez Irem część była związana dokładnie z tym, co spotkało Japonię w 2011 roku. Okazuje się, że założone przez ekspracowników firmy studio Granzella wykupiło prawa do marki i wróciło do pracy nad serią. Możliwe więc, że doczekamy się nareszcie zlokalizowanej „trójki” i pełnoprawnej czwartej części. Cudownie! www.granzellagames.com

Screen numeru



Metal Gear Solid V: The Phantom Pain

PS4 XBO PC Kojima zabawnie zapowiedział nowy „ficer” w piątym MGS-ie: wrzucił na Twittera screen ze swojej Mother Base (powiedzmy, że to taki dom gracza), którą pomalował na różowo. Więc tak – będziemy mogli szaleć z pędzlem. I tak, prawdopodobnie będzie to przezabawne. I nie, nie wiemy, czy dlatego Konami się wściekło.



Jak mordować zombie, to tylko w bikini

PS4 Już jesienią tego roku doczekamy się europejskiego wydania Onechanbara Z2: Chaos, czyli najnowszej części slashersów opierających się głównie na dużej liczbie zombie do pocięcia i skąpo odzianych bohaterkach. Jeżeli załapiecie się na którąś z edycji kolekcjonerskich, to dostaniecie też specjalny kostium, który sprawi, że zadacie sobie kluczowe dla świata pytanie: ale w jaki sposób ten BANAN trzyma się w TYM miejscu? Reszta jest milczeniem. www.d3p.co.jp/anez2_chaos



Dodatek do Finala XIV już niedługo...

PC PS4 PS3 Pod koniec czerwca doczekamy się pierwszego dodatku do najlepszego Final Fantasy ostatnich lat – siościowego XIV: A Realm Reborn. Spodziewać możemy się w nim zwiększonego level capu (z 50. do 60.), raidów dla wysokopoziomych postaci, nowej rasy au ra, nowych jobów (dark knight, astrologian i machinist – odpowiednio tank, healer, DPS) i latających mountów, czyli np. ukochanych przez fanów czarnych chocobosów. www.finalfantasyxiv.com

JUŻ NA DNIACH

Grand Theft Auto V

PC Trevor i spółka po licznych perypetiach trafią w końcu na blaszaki. Mamy przynajmniej taką cichą nadzieję.

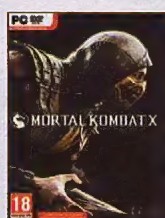


10.04

14.04

Mortal Kombat X

PC, PS4, XBO Nowy Mortal jest taki, jak powinien. Jak wychodzisz ze starcia multi, wybucha ci głowa.



Carmageddon: Reincarnation

PC Krwawe wyścigi, czyli coś dla entuzjastów flaków na przedniej szybie. Oby były lepsze niż beta.



23.04

29.04



Dead Synchronicity: Tomorrow comes today

PC Najodważniejsza przygodówka wydana przez Daedalic, w której możesz połączyć głowę kwasem.



Broken Age, akt II

PC, PS4, PSV, And, iOS Kontrowersyjny kickstarter, huczne zapowiedzi i... połowa przygodówki. W końcu doczekamy się zakończenia.

LISTA PREMIER

TYTUŁ (GATUNEK) PLATFORMY

KWIECIEŃ

10 Dead Synchronicity: Tomorrow... (przygodowa)	PC
14 Grand Theft Auto V (akcja)	PC
14 Mortal Kombat X (bijatyka)	PC, PS4, XBO
23 Carmageddon: Reincarnation (wyścigi)	PC
24 Dungeons 2 (strategiczna)	PC
24 Tropico 5 (ekonomiczna)	PS4
28 Shadowrun Chronicles (MMORPG)	PC
29 Broken Age, akt II (przygodowa)	PC, PS4, PSV, And, iOS
30 Block N Load (FPS/akcja)	PC

MAJ

5 Wolfenstein: The New Order (FPS)	PC, PS4, XBO
7 Not a Hero (run'n'gun)	PC
14 Knights of Pen & Paper 2 (RPG)	PC, And, iOS
19 Wiedźmin 3: Dziki Gon (RPG)	PC, PS4, XBO
26 Magicka 2 (akcja/RPG)	PC, PS4
Chaos Reborn (taktyczna)	PC
Concrete Jungle (strategiczna/logiczna)	PC
Project CARS (wyścigi)	PC, PS4, XBO
SteamWorld Dig (platformowa)	XBO

CZERWIEC

9 The Elder Scrolls Online (MMORPG)	PS4, XBO
10 Kholat (przygodowa)	PC
23 Batman: Arkham Knight (akcja)	PC, PS4, XBO
EA Sports PGA Tour (sportowa)	PC, PS4, XBO
Superhot (FPS/taktyczna)	PC

II KWARTAŁ

Badland: Game of the Year Edition (platformowa)	PC, PS3, PSV, XBO, Wii U
Blood Bowl 2 (sportowa/strategiczna)	PC, PS4, XBO
Clockwork Empires (RTS)	PC
Final Fantasy VII (RPG)	PS4

TYTUŁ (GATUNEK) PLATFORMY

Hatred (akcja)	PC
Lightning Returns: Final Fantasy XIII (RPG)	PC
Massive Chalice (strategiczna/taktyczna)	PC
Room 3, The (logiczna)	And, iOS
Sunset (przygodowa)	PC
Ultra Street Fighter IV (bijatyka)	PS4
Warhammer 40,000: Regicide (taktyczna)	PC, And, iOS

LIPIEC

15 God of War Remastered (akcja)	PS4
Flame in the Flood, The (survival)	PC
Into the Stars (space sim)	PC
Magic Duels: Origins (karcianka)	PC, XBO, iOS
Zombie Vikings (akcja)	PC, PS4

SIERPIEŃ

Shadowrun: Hong Kong (RPG)	PC
----------------------------	----

WRZESIEŃ

1 Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (akcja)	PS3, PS4, X360, XBO
4 Mad Max (akcja)	PC, PS4, XBO
15 Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (akcja)	PC

III KWARTAŁ 2015

Armello (strategiczna)	PC
Devil's Men, The (przygodowa)	PC
Godzilla (akcja)	PS3, PS4
Knee Deep (przygodowa)	PC
Lost Dimension (RPG/taktyczna)	PS3, PSV
Mortal Kombat X (bijatyka)	PC, PS3, X360
Swindle, The (akcja)	PS3, PS4, PSV, XBO, Wii U
Victor Vran (hack'n'slash)	PC
Wasteland 2 (RPG/taktyczna)	PS4, XBO

PAŹDZIERNIK

27 Halo 5: Guardians (FPS)	XBO
----------------------------	-----

TYTUŁ (GATUNEK) PLATFORMY

IV KWARTAŁ

Giana Sisters 2 (platformowa)	PS4, XBO, Wii U
King's Quest (przygodowa)	PC, PS3, PS4, X360, XBO
Mekazoo (platformowa)	PC, PS4, XBO
Rise of the Tomb Raider (akcja)	X360, XBO
Torment: Tides of Numenera (RPG)	PC
Warhammer 40,000: Eternal Crusade (MMORPG)	PC, PS4, XBO

JAKOŚ W 2015

Armored Warfare (MMO/akcja)	PC
Battlecry (MOBA)	PC
Division, The (RPG/akcja)	PC, PS4, XBO
Everybody's Gone to the Rapture (przygodowa)	PS4
Fable Legends (RPG)	PC, XBO
Firewatch (przygodowa)	PC
Gigantic (MOBA)	PC
Hellraid (akcja)	PC, PS4, XBO
Hunt: Horrors of the Gilded Age (akcja)	PC
Just Cause 3 (akcja)	PC, PS4, XBO
Kingdom Come: Deliverance (RPG)	PC
Magic Duels: Origins (karcianka)	PS4
Mirror's Edge (akcja)	PC, PS4, XBO
No Man's Sky (akcja)	PC, PS4
Persona 5 (RPG)	PS3, PS4
Quantum Break (akcja)	XBO
Rainbow Six: Siege (FPS)	PC, PS4, XBO
Rock Band 4 (muzyczna)	PS4, XBO
Soma (survival horror)	PC, PS4, XBO
Star Wars: Battlefront (FPS)	PC, PS4, XBO
Trine 3: The Artifacts of Power (platformowa)	PC
World of Tanks (MMO/akcja)	XBO
World of Warships (MMO/akcja)	PC

➤ PRODUCENT: THE ODD GENTLEMEN
 ➤ DATA WYDANIA: III/IV KWARTAŁ 2015
 ➤ MULTI: ZGADUJ CIE
 ➤ WWW.SIERRA.COM/KINGSQUEST

➤ GATUNEK: PRZYGODOWA

KING'S QUEST

■ Jara się jak most Łazienkowski: **Papkin**

Nie bójmy się wielkich słów: King's Quest to dla przygódówek Biblia. Ośmioczęściowa seria nie tylko zrobiła z raczkującej Sierry dyktującego warunki molocha, ale i wylała pod młody gatunek fundamenty. Reanimacja króla Grahama jest dla fanów point'n'clicków takim świętem, jakim dla miłośników FPS-ów będzie premiera czwartej części Dooma.

Prequel sagi, wydany w 1980 Wizard and the Princess, zapisał się w historii jako pierwsza przygodówka, w której użyto więcej niż czterech kolorów na krzyż (wyścig o miano „pierwszej graficznej” przegrała o kilka miesięcy z The Mystery House, też zresztą od Sierry). „Jedyńka” przedstawiła światu animowanych bohaterów, „trójka” automapping, „czwórka” wspominana jest jako pierwszy tytuł obsługujący karty dźwiękowe, „szóstka” zastosowała prymitywny motion capture i była jedną z pierwszych produkcji wydanych na płytach CD, a „ósemka” próbowała ożenić główkowanie z akcją. Seria spopularyzowała najpierw interfejs oparty na ręcznie wklepywanych komendach, później klasyczne „wskaż i kliknij”, zaśłubiła gatunek z humorem i okazała się trampoliną do wielu udanych karier. To od ciosania Królewskiej Misji zaczęli swoje przygody z gamedevem Al Lowe (Larry) czy Jane Jensen (Gabriel Knight). King's Quest zdefiniował gatunek i nie będzie przesadą nazwać serię najważniejszą w jego długiej historii.

Nieudana Misja

Piszę o tym wszystkim, bo niektórym fenomen cyklu mógł umknąć. Choć pożegnanie osładzały fanowskie odświeżenia i kontynuacje (polecam zwłaszcza rewelacyjne The Silver Lining!), od premiery ostatniej Królewskiej Misji upłynęło już 17 lat (!). Przygodowy nestor wyciągnął zresztą kopyta, kopiąc swoich wielbicieli w tyłek. Wieńczące sagę Mask of Eternity nie tylko dystansowało się od królewskiej rodziny Davenport, czyniąc



➤ Zapowiada się świetnie, ale produkcja wciąż jest w lesie.

bohaterem wsiowego chłopka-roztopka i zamieniając większość kultowych postaci w kamień, ale i wprowadziło do znajomej formuły masę niepotrzebnej, topornie zrealizowanej akcji (w tym jeden z gorzej wykonanych systemów walki w historii). Oczywiście seria mogłaby powrócić jak Piłsudski z Sulejówką, sek w tym, że Activision ukręciło by dwóm potencjalnym sequelom, a z produkcji trzeciego zrezygnowało Telltale, którego wódarze ostatecznie zatracili się w wydawaniu ledwie interaktywnego Bóg-wie-czego.

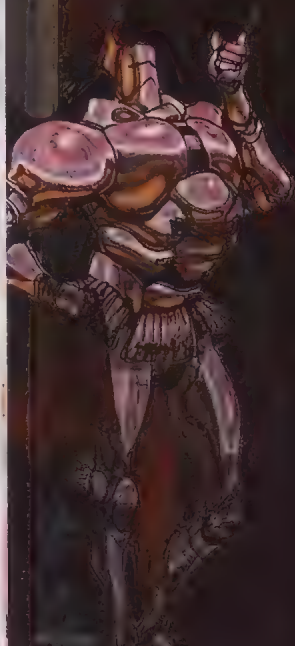
Aż nastał Gamescom 2014 i zaczęło się wesele: **Sierra powraca! Jako małe studio powołane do restauracji dawnych marek i produkcji indyków, ale jednak.** Zaraz potem gruchnęła wieść o poprawinach: firma zapowiedziała nowego King's Quest! Co prawda The Odd Gentlemen, któremu powierzono lwią część prac, skompromitowało się chwilę wcześniej prostackim Wayward Manor, ale niech żywi nie tracą nadziei. Developer ma na tytuł pomysł, a ujawnione niedawno szczegóły napawają optymizmem. Król Graham znów zasiądzie na tronie, choć jego rządy bynajmniej nie będą konserwatywne. Zanim jednak zaczniemy nurzać się w lukrze, trzeba przełknąć dwie gorzkie pigułki – nie będzie to point'n'click,

a w dodatku grę związane z modnym ostatnio modelem dystrybucji odcinkowej.

Nowoczesna Misja

Będzie gawędziarsko. Scenarzyści chcą zastosować wybieg znany z Call of Juarez: Gunslinger i przedstawić fabułę w formie cyklu opowieści, jakie stareńki król Graham wygłasza swojej wnuczce, debiutującej w serii Gwendolinn. Kolejny King's Quest ma nie być ani sequelem, ani rebootem, każda z ośmiu dotychczasowych odsłon pozostaje kanoniczną, a właściwa akcja ma się rozgrywać pomiędzy przedstawionymi w nich wydarzeniami. Choć nowe szaty króla przymierzane są zarówno na pecety, jak i konsole (obecnej i starej generacji), elementy akcji nie wyjdą poza drugi czy trzeci plan. Rdzeniem rozgrywki wciąż będą zbieractwo i kombinatoryka. Z zastrzeżeniem – jak silnie podkreślają developerzy – że nie będziemy dedukować w oparach absurdu. Łamiągłównki mają testować przede wszystkim naszą spostrzegawczość i zdolność logicznego myślenia.

Podczas prologu Graham wspomina wyprawę znaną z pierwszej części, a konkretniej: ucieczkę ze smoczej jaskini. Tu jednak **zaczyna się kolejne signum temporis – nieliniowość.** Tyle że w przeciwieństwie do



Nowe szaty króla uszyto zgodnie ze współczesną modą.

➤ Stosowanie czapeczek nie zapewnia 100% bezpieczeństwa.

➤ Graham, zjedz batonika, bo strasznie gwiazdorzysz!

➤ Król przeżył za kółkiem tyle przygód, że poddani nadali mu przydomek „Kołodziej”.

➤ Żarty się skończyły, smok może przerobić bohatera na grahamkę.

samograjów z Telitale ma być ona odczuwalna nie poprzez dialogi, ale gameplay. Opuszczając leże, możemy zarówno uwolnić gadzinę, przecinając jej więzy, zabić w dzwon zwiastujący następną dostawę papu (co skutecznie odwróci smoczą uwagę), jak i oslepić zwierzę klasycznym „kij ci w oko”. Gros zagadek będzie się dało rozwiązać na kilka sposobów, które przełożą się na ułatwienia i komplikacje w późniejszych miniczęściach. Jeśli zwróciliśmy kuzynowi Wawelskiego wolność, poda nam on pomocną łapę w jednej z kolejnych sekwencji, z kolei bestyja rozeżłona nieudolnym zabiegiem okulistycznym sama wyrwie się z oków i zacznie terroryzować wieśniaków, czym zresztą napsuje nam nieco krwi.

Odpowiedzialna Misja

Zdarzą się i wybory małego kalibru (przykładowo pomagając w wymianie skasowanego koła, da radę zastosować kilka różnych zamienników), ale co większe dylematy będzie można rozwiązać na trzy sposoby. Nowy dla serii system moralności wykroczy

poza nudno-klasyczny podział na „dobre” i „złe” decyzje, bo też Graham to swój chłop i nikomu świni nie podłoży. Konkluzja każdego z takich dylematów przełoży się na rozrost paska wiedzy, odwagi bądź współczucia, anegdotki starego króla wpłyną również na zachowania nastoletniej Gwen, która w każdym epizodzie poradzi się dziadka w konkretnej sprawie. W pierwszym odcinku królewna zmierzy się ze swoim kuzynem Gartem w turnieju, jaki ma rozstrzygnąć o sukcesji po (odpukać!) zapoznaniu się z Grahamem z Ponurym Zniwiarzem. Sprowokuje to zresztą staruszkę do kolejnej dygresji i powiastki o tym, jak to drzewiej musiał się potykać w zawodach z trzema rycerzami. Nasze wybory mają powolutku kształtować charakter uważnie słuchającej wnuczki.

Powrócą, naturalnie, system punktacji (choć nie do końca wiadomo jeszcze, w jakim kształcie) i... dziesiątki okazji do ubicia protagonisty. Tyle że te ostatnie mają być zabawne, a nie frustrujące, jeśli Graham skończy przygodę w paszczy smoka, Gwen

natychmiast zacznie protestować, co król dowcipnie skwituje chęcią sprawdzenia, czy krewniaczka uważnie słucha. A czego nie wysłucha – to doogłada. **Grafika, tradycyjnie, będzie ręcznie rysowana, choć w nietradycyjny sposób.** Wszystkie postacie i tła są kolorowane nie w stosownym programie, ale przy zastosowaniu pędzli i farb, a następnie przeniesione do świata gry dzięki skanerom. W docenieniu szczegółów pomoże możliwość obserwowania środowiska z pierwszej osoby, co pozwoli zresztą na dodatkowe interakcje.

Królewska Misja

Dziwaczni Dzentelmeni obiecują kupę odwołań i mrugnięć okiem, choć zaznaczają, że **znajomość poprzedniczek nie będzie niezbędna.** Ich projekt zyskał sobie dotychczas nie tylko dobrą prasę, ale i aprobatę dwóch największych fanów serii. Ken i Roberta Williams, założyciele Sierry i autorzy oryginalnego cyklu, służą twórcom radą i nie ukrywają ekscytacji nową grą. A skoro przygodowa rodzina królewska jest na tak, to nam, prostym klikaczom i wskazywaczom chleba, pozostaje przyklasnąć i czekać na sukcesję. Umarł król, niech żyje król! **ICDAI**

Srebrna Podszewka

The Silver Lining, odcinkowa przygodówka od fanów starych gier Sierry, skupionych pod egidą Phoenix Online, to bodaj najlepsza nieoficjalna kontynuacja Królewskiej Misji. W dodatku można ją pobrać zupełnie za darmo! Pomimo technicznych bolączek była ona tak dobra, że na krótko po jej wydaniu Feniksy przeszły na zawodowstwo, wpięw produkując ciepło przyjęte Cognition: An Erica Reed Thriller, następnie wspomagając Jane Jensen przy Moebiusie (którego z kolei przywitano odczuwalnie chłodniej). Niewyściovą grafikę idzie jeszcze przełknąć, sęk w tym, że poskąpiono... finału. Na piąty odcinek czekamy już ponad trzy lata.

► PRODUCENT: NUDE MAKER
 ► DATA WYDANIA: GRUDZIEŃ 2015
 ► MULTI: BRAK
 ► WWW.NIGHT-CRY.COM

► GATUNEK: SURVIVAL HORROR / PRZYGODÓWKA

PROJECT SCISSORS NIGHTCRY

Wzdrygał się na dźwięk nożyc: **Cross**

Dużym wydawcom zdaje się chyba, że chcemy grać cały czas w to samo. Dobrze, że jest Kickstarter, który pozwala znanym autorom na coś nowego. Dzięki niemu Chris Avellone i Richard Garriott mogą spróbować stworzyć erpega fantasy, Keiji Inafune – platformera o niebieskim robocie, a Hifumi Kono – NightCry, horror o psychopacie z nożyczkami.



Nie płacz, Jennifer

Pierwsze Clock Tower dziwnie przypominało film Dario Argento pod tytułem „Phenomena”, w którym zdolna, obdarzona mocami paranoi Jennifer śledzi seryjnego mordercę. Inspiracja Hifumiego Kono staje się oczywista, gdy porównać wygląd bohaterki gry – Jennifer Simpson – z gwiazdą filmu, Jennifer Connelly...

Pozartowaliśmy, ale czasem wydaje się, że legendy branży są w tych czasach skazane albo na robienie niekończących się tasiełców w wielkich studiach, albo ożywianie swoich tasiełców z dawnych lat w trybie „co łaska”, na zlecenie fanów. Prawda, wspomniany wyżej Kono ceniony jest za oryginalne tytuły w stylu Steel Battalion, Infinite Space czy Terror of the Stratus. Mimo to trudno sobie wyobrazić, żeby zebrał na Kickstarterze pieniądze na cokolwiek poza duchowym następcą swojego największego hitu – Clock Tower, kultowej przygodówki połączonej z horrorem, w którym główną bohaterkę nieustannie prześladowuje psychopata z gigantycznymi, ostrymi jak brzytwa nożycami.

Przycięte skrzydła

Żeby było jasne, zbiórka pieniędzy na uwspółcześnioną wersję klasika nie była fanaberią reżysera – podobnie jak w przypadku Wasteland 2 żaden wydawca nie ważył zdecydować się dziś na zasponsorowanie typowo oldskulowej gry. Nawet

mimo siły nazwisk, jakie stoją za projektem, a są to nazwiska pierwszoligowe: Masahiro Ito (projektant potworów we wczesnych Silent Hillach), Takashi Shimizu (reżyser takich filmów jak „The Grudge” i „Ju-On”), Michiru Yamane (legendarna kompozytorka Castlevanii), Shinji Aramaki (projektant

Mamy drzeć na samą myśl o szczeku gigantycznych nożyc.

maszyn w dziesiątkach serii anime, reżyser „Appleseed”) czy Nobuko Toda (udźwiękowanie Halo i Metal Gear Solid). Szkoda, że opis NightCry wyraźnie sugeruje, iż nawet z takim dream teamem nikogo w Japonii nie obchodzi inwestycja w horror bez broni palnej.

Ograniczenia budżetowe widać przez to jak na dłoni. Budowany na silniku Unity tytuł był planowany z początku wyłącznie na urządzenia mobilne

z ekranami dotykowymi i dopiero Kickstarter umożliwił developerom pracę nad kontrolowaną bardziej tradycyjnie wersją pecetową. Pocięta fakt, że za jakość point’n’clickowego interfejsu ręczy sam Shinji Mikami – ojciec Resident Evil, którego boleśnie szczerze opinii na temat gry Hifumi Kono bał się ponoć najbardziej i którego bardzo pozytywny odzew przyjął z wielką ulgą.

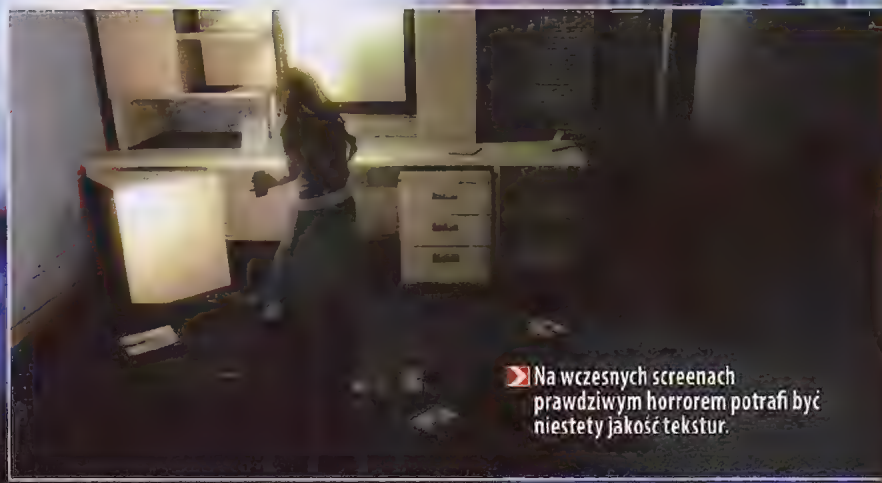
...i po strachu?

A o co w tym wszystkim chodzi? O serię okrutnych morderstw (wielką inspiracją twórców jest niejaki Lucio Fulci – obeznani z jego filmografią zrozumieją, że „okrutnych” może okazać się tu eufemizmem), które wydarzą się na luksusowym statku

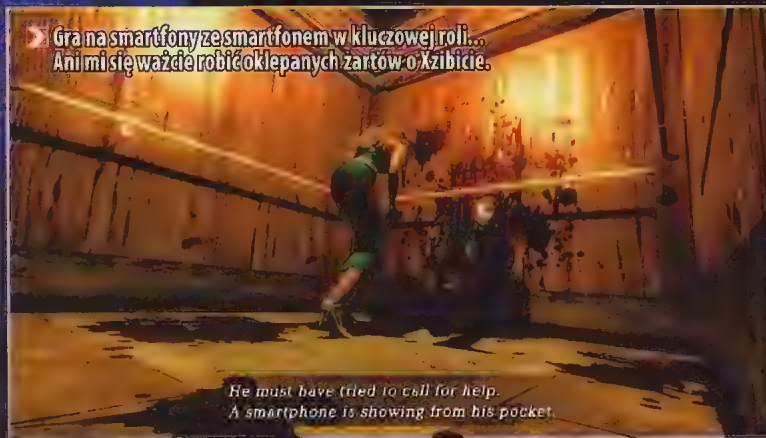
wycieczkowym, zmuszonym przez to do przerwania swojego beztroskiego rejsu przez Atlantyki.

Monica Flores, pewna siebie studentka antropologii, nie jest świadoma zagrożenia, dopóki nie napotyka Scissorwalker – psychopatkę z wielkimi nożycami, której pojawieniu się na ekranie poza dźwiękiem szczękającego metalu towarzyszy zawsze płacz niemowlęcia.

Dziewczyna zaczyna szukać drogi ucieczki ze statku, rozmawiając z ocalałymi, rozwiązując zagadki przy użyciu smartfona czy szukając przedmiotów, póki nie wyświetli się znowu para rąk ściskająca gigantyczne ostrza. Wtedy musimy pomóc Monice znaleźć kryjówkę lub uciekać, gdzie pieprz rośnie. Co nie będzie łatwe – wzorem Clock Tower zagrożenie czai się na każdym kroku. Schowanie się w pralce może okazać się fatalnym pomysłem, gdy Scissorwalker wpadnie na prosty pomysł uruchomienia jej. Scen śmierci ma być mnóstwo, podobnie jak i zakończeń. Jako ktoś, kto ciepło wspomina serię Kono, jestem ostrożnie podekscytowany. | CDA



Na wczesnych screenach prawdziwym horrorem potrafi być niestety jakość tekstur.



► Gra na smartfony ze smartfonem w kluczowej roli...
 Ani mi się ważyło robić oklepnych żartów o kibicze.

He must have tried to call for help.
 A smartphone is showing from his pocket.

➤ PRODUCENT: MACHINEGAMES
➤ DATA WYDANIA: 5 MAJA 2015
➤ MULTI: BRAK
➤ WWW.WOLFENSTEIN.COM

➤ CATTU: FPS

WOLFENSTEIN

THE OLD BLOOD

■ Niańczył dziecko starszej krwi: Papkin

Jak powszechnie wiadomo, ubiegłoroczny Wolfenstein to najgorszy shooter od czasów wynalezienia przez Chińczyków prochu, a jego tfu-tfu twórcy oddali moc na legendę oryginału. Jeśli gra przypadkiem wam się spodobała, to są z was brudne, śmierdzące każule, weźcie lepiej odpalcie sobie Doom II, jo!

Ale dość już naigrywań z redakcyjnej ukrytej opcji niemieckiej, dla mnie Nowy Porządek był całkiem niezłym FPS-em o różnicowanym tempie i filmowej narracji. Stara Krew nie zmyje niczego, co przesądziło o sukcesie reboota. Otoczenie wciąż będzie zniszczalne, muzyka solidna, nutka oldskulu wyczuwalna, skradanie się możliwe, a nieściąganie paluchów ze spustów trzymany w obu łapach shotgunów – pożądane. MachineGames ma natomiast ambicję powrócić do Powrotu do Zamku Wolfenstein.

Dead Can Dance

Alicja Bachleda-Curuś nie zarobi na dubbingowaniu Ani ani złotówki – **samodzielny dodatek cofnie Blazkowicza do roku 1946 i nakaze rozegrać dwie kampanie** zakończone epickimi (z pewnością, tak w końcu mówią autorzy) walkami z bossami. Pierwsza z miniczesć, Rudi Jäger i legowisko wilków, rzuci nadzieję aliantów na zamek Wolfenstein i nakaze wykraść stamtąd współrzędne, pod jakimi ukrywa się skądinąd znany generał Deathshred (lub też – wiat polskie tłumaczenie – Trupia Główka). Dywersja chyba nie okaże się skuteczna, bo w kolejnym rozdziale, sekretach Helgi von Schabbs, poszukamy koordynat w miasteczku Wulfburg, gdzie tytułowa archeolog natrafi na artefakty o Tajemniczej Mocy. (Fakt, że z owym generałem rozprawiliśmy się w podstawce i po kilkunastu latach od tu opisywanych wydarzeń chyba troszkę odbiera owej kampanii dramatyzmu...). Całość ma być równie niepoważna jak

stare filmy o Bondzie i trwać od sześciu do ośmiu godzin.

Czarne orły ćwierkają, że do Return to Castle Wolfenstein nawiązywać ma nie tylko osadzenie akcji w czasach II wojny światowej, odtworzenie lokacji znanych entuzjastom serii i kilka inszych mrugnięć okiem, ale i zaproszenie na złą stronę lufy nieumarłych. Przyjrzyjcie się zresztą udostępnionym materiałom – w finale pierwszego zwiastuna przed Blazko pojawiają się płonące zwłoki, które niespodziewanie...zaczynają się ruszać (tam-dam-daaaam!). To, oczywiście, niejedeni nowi przeciwnicy, ale o pozostałych debiutantach na razie cicho sza. Wiadomo jednak, że znajomki w rodzaju nazi-dronów, wyskakujących znikąd nazi-psów i zmechanizowanych nazi-żołnierzy też się pojawiają, choć otrzymają inne, adekwatne do okresu historycznego skorki. Cóż – dobre i to.

Bang Bang

W pacyfikowaniu sznyciołerców pomoże nowe uzbrojenie. Szczególnie istotna ma być gazurka, która posłuży za broń do walki wręcz (ważne – da się nią ogłuszać przeciwników odpornych dotychczas na perswazję z nożem w łapie), ale też narzędzie do otwierania drzwi i okien. Pierwsze gameplaye zwiastują, że w kilku miejscach żelastwo pozwoli nam posmakować wspinałki, wyburzyć ścianę czy obejść wroga mrowie dzięki otwarciu kłapy w podłodze. Pytanie, na ile jest to istotna nowalijka, a na ile bajer, jaki użyjemy raptem kilka razy, ale

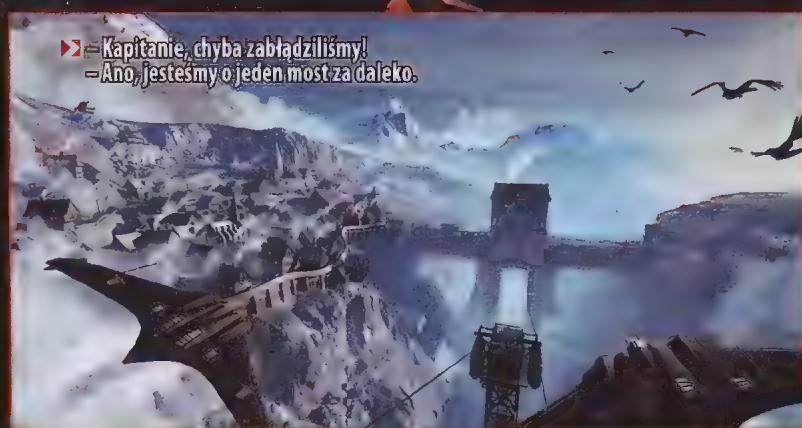
który ładnie prezentuje się na zwiastunach (dućcie hak & linka z Far Cry'a 4 – wymownie na was patrzę!).

W arsenale pojawiają się także kampf-pistolety (niemiecki granatnik o wymiarach pistoletu, który twórcy reklamują jako „poręczną rakietnicę”) oraz karabin bombenschuss łączący precyzję celowania z dużą siłą ognia. Na chętnych czeka też masa okultystycznego szmelcu do zebrania. Jeśli powyższy opis zachęca was do zapoznania się ze Starą Krwią, to proponuję zawczasu uzbroić się w 20 dolarów. W cierpliwość sensu zbroić się nie ma, bo **gra ma mieć premierę już piątego maja**. Nawet jeśli The Old Blood nie będzie dla Wolfensteina tym, czym był dla Far Cry'a 3 Blood Dragon, pierwszego plusa już w redakcji zebrał. Jego wydanie z pewnością bowiem sprawi, że kolegę Berlina krew zaleje (*fajnie mi się grało, 9/10 – dop. Ber*). [GDA]

WOLFENSTEIN: THE OLD BLOOD

Ekskluzywne screeny

Udostępnione zrzuty obwarowano ciekawym ograniczeniem: za żadne skarby nazistowskiej Rzeszy nie można ich opublikować w pismach i serwisach z Niemiec, Austrii i Szwajcarii. Ze względu na restrykcyjną politykę wyżej wymienionych naczelny, który zdecydowałby się pokazać takie screeny germańskim graczom, byłby zagrożony więzieniem. Serio!



➤ – Kapitanie, chyba zablądziłyśmy!
– Ano, jesteśmy o jeden most za daleko.

➤ Strzelilibym sobie jednego. A nawet trzech, bo prawdziwy mężczyzna nie myśli tylko o jednym.



➤ PRODUCENT: NODBRIM INTERACTIVE
➤ DATA WYDANIA: 2016
➤ MULTI: RYWALIZACJA 1 NA 1
➤ WWW.ACARATUS.COM

➤ GATUNEK: TAKTYCZNA/RPG

ACARATUS

Marzył o gigantach ze stali: **Czarny**

Wyobraźcie sobie mroczne wieki – bez elfów czy magicznych artefaktów, za to z nieustannymi wojaczkami oraz feudalizmem. Teraz dodajcie do tego ociekające smarem mechy bojowe, niewolnictwo oraz rewolucję przemysłową. Oto Acaratus w pigułce.

Steampunkowe uniwersum to niejedyny atut produkcji – innym może być nieszablonowe połączenie strategii turowej, gry RPG oraz karcianki. Bitwy rozegramy w trójwymiarowym, nierzadko kilkupoziomowym środowisku, odwiedzając zarówno miejskie metropolie, jak i nieprzystępne leśne knieje. Istotne okazały się nie tylko rozstawienie oddziałów, jak i ich statystyki – szansa na wypalenie dziury w helmie Niemilca będzie uzależniona od odległości strzału, wysokości osłony, rodzaju użytego oręża oraz zastosowanych kart. Potyczki poprowadzimy w turach, z wykorzystaniem punktów akcji – typowe starcie nie powinno trwać więcej niż kwadrans. Karty będą natomiast zagrywane przy pomocy osobnej puli punktów, gromadzonych przez dowódcę.

W czasie zabawy staniemy na czele sześcioposobowego oddziału maszyn bojowych, których statystyki oraz umiejętności będą uzależnione od dobranej przez nas sprzętu oraz ulepszeń. **Bezklasowy system rozwoju i wyposażenia pozwoli tworzyć oryginalne kombinacje** – poza standardowymi snajperami oraz wojownikami zmontujemy też ruchome osłony czy ciężko opancerzonych kuszników.

Mechy złożymy z kilkudziesięciu wymienionych części, zadecydujemy też o charakterze

oraz liczbie niewolników nimi sterujących, co wpłynie na współczynnik maszyn. Podczas walki z pojazdami przeciwnika dobierzemy również karty specjalne, dzięki którym rozpuścimy wrogom pancerze, wzmocnimy własnych wojaków lub postavimy nowe obiekty na mapie. W ten sposób statyczna partia szachów zostanie wzbogacona o element losowy.

Nagle – gwizd! Nagle – świst!

Starcia przerosniętych tosterów nie będą jedynym elementem zabawy – podczas kampanii fabularnej przemierzmy sporą część feudalnego królestwa. Poruszając się po mapie krainy, zdobędziemy nowy sprzęt, zmodyfikujemy pojazdy, wypelnimy liczne misje poboczne oraz napotkamy niebezpiecznych bandytów. Podobnie jak w The Banner Saga podróż odbędziemy, poruszając się między dużymi hubami (miastami i innymi ważnymi lokalizacjami) – dla eksploratorów przygotowano jednak nieco kryjówek ze skarbami oraz minizadaniemi.

Produkcja zostanie wydana w trzech epizodach, z których każdy powinien oferować od 4 do 5 godzin rozgrywki (nie licząc trybu multiplayer). Do cieszenia się tym ostatnim wy-



➤ Serdecznie witamy... Serio... Seria.

starczy nam pierwsza część trylogii – rolą pozostałych będzie rozwinięcie fabuły. Jak dotąd potwierdzono możliwość walki jeden na jednego w trybach deathmatch oraz capture the flag, jednak w następnych miesiącach ujawnione mają być kolejne. Dobrą wiadomością jest to, że w Acaratusie nie uświadczymy mikropłatności – chociaż formuła zabawy sama się o to prosi, stanowisko twórców jest w tym przypadku jasne. Dzięki temu o wyniku bitew przesądzać będą umiejętności graczy, a nie zasobność ich portfeli.

Para – buch! Koła – w ruch!

Zapowiedzi studia brzmią nadzwyczaj zachęcająco. Pewne wątpliwości może budzić budżet projektu – na screenach

Acaratus prezentuje się dość ubogo, a w skład studia wchodzi ledwie kilka osób. Co prawda średniowieczno-industrialny soundtrack (fragment tutaj: bit.ly/1DMFh5h) robi bardzo dobre wrażenie, jednak trudno ocenić, czy towarzyszyć mu będzie równie atrakcyjna rozgrywka. Oby ambicje twórców nie przerosły ich możliwości – nawet najsilniejszy mech może nie udźwignąć takiego ciężaru. [CDA]

Steampunk po polsku

Specyficzny klimat maszyn parowych oraz kół zębatach jest w Polsce dosyć popularny – nie licząc bogatej literatury, możemy pochwalić się także grą fabularną Wolsung: Magia wieku pary, obrazami Jakuba Rozalskiego (do zobaczenia tutaj: jakubsan.tumblr.com), komiksem „Pierwsza Brygada” czy krótkometrażowym filmem „Kinematograf” stworzonym przez Tomasza Bagińskiego.

➤ Dział podjęty działania. Będzie się działo!



► PRODUCENT: AVALANCHE STUDIOS
 ► DATA WYDANIA: 4 WRZEŚNIA 2015
 ► JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA PREMIERĘ
 ► MULTI: BRAK
 ► WWW.MADMAXGAME.COM

► GATUNEK: AKCJA

JUŻ GRALIŚMY!

MAD MAX

Składał samochód ze złomu: **Krigore**

W rzeczywistości, w której cywilizacja upadła, a świat zamienił się w wielką pustynię, złoto nie ma wartości. Możesz je np. zmieszać ze smołą i powstałą w ten sposób breję posmarować auto, by wyglądało bardziej oryginalnie. Samochód jest rzeczą najcenniejszą. Już prędzej poradzisz sobie bez ręki niż bez polykającej oktany bestii.

Problem jednak w tym, że samochód ktoś właśnie nam ukradł. No, może nie tyle nam, co Mad Maksowi – kultowemu już bohaterowi serii australijskich filmów, na kanwie których Szwedzi majstrują grę akcji.

Opus magnum

Utrata Interceptor zabolala Maksa bardziej niż obita przez bandziorów facjata. Przeżył co prawda, ale życie bez fury to słaba opcja: pociskając z buta po pustyni, jest się nie tylko frajerem, ale i łatwym celem dla kogokolwiek, komu akurat zachce

się zatrzymać. Z konieczności zakumplował się więc ze spotkanym przypadkiem Chumbucketem – gościem o powierzchowności dzwonnika z Notre Dame i zachowaniu sugerującym religijne i autystyczne uwielbienie dla maszyn wszelakiego typu. To koleś z gatunku tych, którzy naprawia samochód z zamkniętymi oczami, ale na wypinającą się na masce Miss Universum nawet by nie spojrzeli, bo nie ma śrubek i nie potrzebuje wyklepania (choć...!). Razem chłopaki próbują przeżyć i złożyć dla Maksa nową brykę, która godnie zastą-

pi Interceptor. A że złomu za dużo na pustyni nie ma, po odpowiednio mocny silnik trzeba ruszyć aż do Gastown. Peszek, bo miasto i okolice są kontrolowane przez Scrotusa – psycholę, który ma benzynę, kupę części zamiennych, ale i przy okazji paskudny charakter. Tak rozpoczyna się pustynna przygoda, a jej trzon będą stanowiły prace nad autem.

Grand Pimp Auto

Twórcy bez ogródek przyznają, że majstrowanie przy samochodzie to główny i najważniejszy aspekt ich gry. Jako że legendarna bryka zaginęła, od podstaw, korzystając ze znajdującego po drodze złomu, składamy nowy postapokaliptyczny rydwan. W tej kwestii dostajemy niesamowitą dowolność: **do dyspozycji będziemy mieć aż 18 slotów** odpowiadających za różne udoskonalenie



► Walka wręcz przypomina to, co znamy z kolejnych części Batmana, jest jednak dużo bardziej brutalna.

► Model zniszczeń i fizyki prezentuje się świetnie.



Paliwo i krew, czyli **apokalipsa bez makijazu** w otwartym, pustynnym świecie.

nia. Rodzaj nadwozia, opancerzenie, silnik, przedni zderzak, harpun, pokładowy karabin snajperski, kolce do rozpruwania wrogów, w końcu różnego rodzaju ozdoby jak chociażby malowania czy trofea po pokonanych przeciwnikach – w każdym przypadku do wyboru mamy od trzech do kilkunastu nawet opcji, dzięki którym możemy stworzyć wymarzone cztery koła.

Jest to o tyle ciekawe, że **samochód jest opisywany aż przez dziesięć statystyk**. Dzięki ilustrującym je paskom widzimy, jak zmienia się przyspieszenie czy zdolności ofensywne auta, gdy dorzucimy np. potężny zderzak z kołcami. Odnoszę wrażenie, że będziemy mieć tu dużo kombinowania i modyfikowania bryki, by np. był szybszy kosztem opancerzenia, co przyda się do wygrywania wyścigów. Ale jak ktoś nie będzie chciał samemu dłużyć pod maską – nie ma problemu. Po drodze, w miarę postępów w grze, będzie można znaleźć lub odblokować również gotowe plany. To schematy, dzięki którym Chumbucket złoży nam pojazd idealnie przygotowany do konkretnego zadania – np. by wygrać okolicznościowy wyścig, który w innym przypadku byłby nieosiągalny.

W tumanach pustynnego kurzu

Wiele rozwiązań dotyczących mechaniki i fizyki aut (wyśmienitej! samochody zachowują się różnie w zależności od parametrów, przy zderzeniach malowniczo gubią części, w końcu – wybuchają fontanną złomu) przypominają serię Carmageddon. **Mad Max jest jednak grą akcji z otwartym światem**. Podążać będziemy za fabułą, której zarys przedstawiłem powyżej – ale nie znaczy to, że na pustyni nie znajdziemy nic innego do roboty. Czasem trafią się nieznajomi liczący na pomoc, innym razem – zasadzka lub obozy oprychów podległych Scrotusowi. W każdym przypadku to okazja do pchnięcia spraw do przodu.

Rzeczywistość Mad Maksa jest niebezpieczna i brutalna: śmierć na drodze czy w płomieniach jest codziennością, na każdym kroku napotykamy okropności będące typową ilustracją świata, który upadł. Również walki pokazują, że nikt nie ma czasu na pieszczoty. **Pod względem mechaniki starć Mad Max to taki „Shadow of Batman”, tyle że bohater tańczy tak zapamiętałe, że krew po parkiecie aż tryska**. Finishery z rozdeptywaniem

głów i łamaniem kręgosłupów, okazjonalne używanie broni i przebijanie ogłuszonych wrogów na wylot improwizowanymi ostrzami. Widać, że to nie honorowa walka, tylko desperacka próba przeżycia. Tym niemniej to równocześnie ciągle balet z kontrami i przeciwnikami czekającymi w kolejce, bo przecież zbyt wielu naraz byśmy nie zablokowali, nie?

W trakcie gry **będziemy również rozwijać postać Maksymiliana**. Mamy osiem słotów odpowiadających za zmianę odzienia – np. kurtki, karwasze (osłony przedramion) czy rękawiczki okute kastetami. Będziemy też mogli modyfikować wygląd przez dobór zarostu, a także uzbrojenie (ach, shotgun!) i talenty. Te ostatnie to zestaw kilkunastu umiejętności do odblokowania, głównie w postaci różnego rodzaju ruchów, ciosów i finisherów. Są też narzędzia, jak chociażby kombinerki, dzięki którym będziemy mogli dostać się do zamkniętych obszarów podczas przeczesywania wrogich obozów – otwarcie zamkniętych na ogół przejść pozwoli znaleźć dodatkowy loot, a niekiedy nawet znacząco ułatwić starcie poprzez wyeliminowanie wrogiego towarzystwa, przykładowo, hurtowym podpaleniem.

REKLAMA

REKLAMA

Zdrowie bywa ulotne niczym balonik.
Dbając o siebie, zmniejszasz ryzyko, że je stracisz.

Nie pozwól odlecieć swojemu szczęściu!

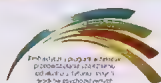
Znajdź czas na codzienną aktywność fizyczną.

Zadbaj o zdrową dietę.

Unikaj tytoniu, narkotyków, alkoholu i innych środków psychoaktywnych.

Prowadź zdrowy styl życia i bądź niezależny.

Więcej informacji znajdziesz na stronie www.e-stawiamnazdrowie.pl



Instytucja Realizująca:

Partnerzy Projektu:



INSTYTUT MEDYCyny PRACY IM. PROF. J. NOFERA

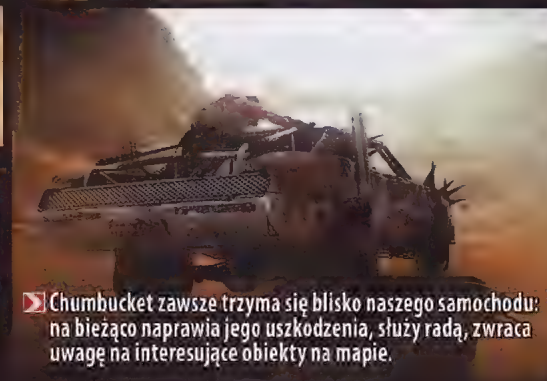
▶ **Mad Maksa będzie można przebierać, dzięki czemu stanie się np. sprawniejszy w walce.**



▶ **Zwiad bardziej odległych terenów będzie można przeprowadzić z rozsianych po mapie balonów obserwacyjnych.**



▶ **Chumbucket zawsze trzyma się blisko naszego samochodu: na bieżąco naprawia jego uszkodzenia, służy radą, zwraca uwagę na interesujące obiekty na mapie.**



nym przypadku musiałem najpierw snajperką sprzątnąć strażę, potem podjechać autem i za pomocą harpuna zwalić wieżę strażniczą, a następnie tym samym sposobem unieszkodliwić zbiorniki paliwa do młotaczy ognia strzegących bramy. Pochwały należą się też za walki samochodów – eksplozje i model zniszczeń nawet w dość wczesnej wersji, w którą ponoć grałem, wyglądają świetnie. No i również tu można robić użytek ze wspomnianego uzbro-

Siłą rzeczy jednak, gdy robimy porządek ze zbierami Scrotusa, w oczyszczonych z wrogów lokacjach pojawiają się ludzie zdecydowanie bardziej nam przyjaźni. Przyroda w końcu nie znosi próżni. W ten sposób, niejako przy okazji, budujemy

Siłą rzeczy jednak, gdy robimy porządek ze zbierami Scrotusa, w oczyszczonych z wrogów lokacjach pojawiają się ludzie zdecydowanie bardziej nam przyjaźni. Przyroda w końcu nie znosi próżni. W ten sposób, niejako przy okazji, budujemy



Mad Max w kinie

To już stara marka: Mad Max pierwszy raz pojawił się w kinie w 1979 roku, kolejne dwie części jego przygód – w ciągu sześciu następnych lat. Tytułową rolę zagrał Mel Gibson, akcja zaś osadzona była gdzieś na terenie Australii w dystopijnych czasach upadku cywilizacji. W grze wspomnianego aktora zabraknie – twórcy jednak podkreślają, że człowiek, który wciela się w Maksa, jest Australijczykiem. Sama gra, choć powstaje w porozumieniu z George'em Millerem, ojcem filmów, bezpośrednio nie nawiązuje do żadnego z nich, dziejąc się gdzieś obok. Dotyczy to również nadchodzącego, czwartego już obrazu, który ma mieć premierę w tym roku.

To nie koniec opcji związanych z Maksem. Oprócz zabawy gratami i zdolnościami dostaniemy możliwość wzmocnienia dziesięciu wrodzonych talentów naszego bohatera – jak choćby regeneracji zdrowia, przedłużenia pozwalającego zadawać więcej obrażeń stanu furii czy smykalki do odnajdywania cennych rzeczy na pustyni. Odbija się to nietypowo, bo podczas spotkań z kimś w rodzaju pustynnego szamana – rozdzielamy wówczas punkty, które gromadzimy podczas zabawy za wykonywanie specjalnych zadań. Rozmowy z tym kolesiem są niesamowicie klimatyczne i przypominają nieco gawędy Indian z westernów.

Ropa i krew

Mapa gry jest bardzo duża i podzielona na szereg mniejszych lokacji. Granice pomiędzy nimi zasadniczo nie istnieją – po prostu wsiadamy w brykę i jedziemy przed siebie, mniej więcej jak w Fuel. Tyle tylko, że tu bardzo łatwo zginąć. Każdy teren, na którym przyjdzie nam grać, opisany jest poziomami zagrożenia, które redukujemy, rozprawiając się z oprychami Scrotusa. Im wyższy poziom w danym miejscu, tym więcej zbiorów, ale i mniej dostępnych opcji dla naszego bohatera. Niekiedy, by umożliwić sobie np. spotkanie z jakąś postacią, należy wcześniej pozbyć się paru posterunków wroga, by okolica stała się bezpieczniejsza.

Z tego, co dałem radę zaobserwować, każdy z fragmentów, na jakie podzielona została mapa, składa się z co najmniej jednego dużego wrogiego umocnienia, kilku mniejszych posterunków, a także różnego rodzaju punktów obserwacyjnych czy stanowisk snajperskich. Oprócz nich po drogach szlają się grupy zbiorów – na początku w dość słabych samochodach. Są też konwoje – duże zespoły wyjątkowo silnych pojazdów, z którymi, zupełnie jak w kinowych przygodach Mad Maksa, możemy się zmierzyć.

Na każdym kroku uświadamiani jesteśmy też, że nie gramy rycerzem w lśniącej zbroi.

Gra nie zepsuje legendy filmu. Będzie rozpierducha!

sobie zaplecze i osłabiamy przeciwnika, co pozwala iść dalej znacznie łatwiej, bo wdzięczni tubylcy np. zaczynają pomagać nam gromadzić złom – dosłownie, **metalowe części to podstawowa waluta**. Równocześnie jednak ponoć możliwe będzie ukończenie gry bez rozwalania niemal żadnego wrogiego posterunku. Ogólnie rzecz biorąc, sytuacja w świecie Mad Maksa ma zmieniać się dynamicznie – od nas ma zależeć jej kształt.

Różnorodność pustyni

Gra jest śliczna. Ma oczywiście cykl dobowy i zmieniającą się pogodę. Gdy zastanawiałem się, jak rozwalić jeden z wrogich obozów, zastała mnie w polu pustynna burza. Przeżyć wówczas jest niezwykle trudno – niesione wiatrem śmieci potrafią zabić bardzo szybko. Wrażenie robią lokacje: autorzy chwalą się, że **każda miejscówka na mapie została stworzona ręcznie, bez użycia generatorów**. Bandyci czają się w starych przepompowniach, szybach naftowych, złomowiskach itd. Wygląda to przednio, ale i częstokroć wymaga myślenia, w jaki sposób dostać się do środka. W jed-

eniu, np. wrywając drzwi i wyciągając wrogów zza kółka.

Czytając pierwsze zapowiedzi, jakoś w Mad Maksa nie wierzyłem. Po dwóch godzinach z padem w dłoni wiem jednak, że **to gra, w jakiej znajdzie postapokaliptycznego ducha bez głupawego makijażu, który pojawił się chociażby w Borderlands, zmieszanego z Carmageddonem**. Ale przede wszystkim Mad Max powinien okazać się grą, która nie zepsuje legendy bohatera australijskich filmów. (GDA)

CIESZY

- świetny klimat
- dużo opcji związanych z samochodem
- brutalna autentyczność świata
- bardzo ładna grafika

NIEPOKOI

- model walki wręcz zerżnięty z Batmanów i Mordorów
- czy pustkowia nie okażą się zbyt puste?

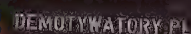
„INTERESUJĄCA POZYCJA
DLA MIŁOŚNIKÓW TUROWYCH STRATEGII”

EUROGAMER

WORLD OF DSMAGIC

DUCHOWY SPADKOBIERCA LEGENDARNEJ
GRY MASTER OF MAGIC

GRĘ POLECAJĄ:



► PRODUCENT: LIMBIC ENTERTAINMENT
 ► DATA WYDANIA: 2015
 ► JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA BETĘ (A NUŻ BĘDZIE)
 ► MULTI: DO 8 OSÓB
 ► WWW.MM7.UBI.COM/PL

► GATUNEK: STRATEGICZNA

JUŻ GRALIŚMY!

THE MIGHT & MAGIC HEROES VII

■ Wrzucił siódmy bieg: Papkin

W temacie Might & Magic już od dawna trwa bal na Titanicu, a idąca na dno orkiestra (pod batutą Ubi) notorycznie wypływa z siebie fałszywe nuty. Część szósta, choć odważna, nie spełniła wiązanych z nią oczekiwań. Online, choć darmowa, razita nudą i uproszczeniami. „Trójka”, choć kultowa, oznaczona znacznikiem „HD” zdradziła nekrofilskie ciągoty wydawcy.

Odlóście zgnile jaja i pomidory, bo nowa odsłona ma szansę wyciągnąć okręt z mielizn. Po pięciu godzinach spędzonych na ogrywaniu wczesnej wersji alfa donoszę: tytuł podbiera z poprzedniczek to, co najlepsze, a jednocześnie dmie w żagle serii powiew świeżości. Ba – jeśli twórcy będą kontynuować przyjęty kurs, może to być najlepsza część od czasów „trójki”!

Popiół i krwawy diament

Obcowanie z dziełkiem Limbic rozpocząłem od dwóch scenariuszy kampanii Twierdzy. Orkowa horda właśnie ucieka od swoich panów (Akademii, której szeregi na wczesnym etapie gryzasiłają również nekromanci). Cała? Nie! Jedna armia wciąż stawia ciemieżcom opór. Niejaki Jengo nie tylko nie podkulił ogona, ale właśnie zainicjował rebelię, na łonie której działa także grywalna Imani. Naszym zadaniem jest zaproszenie do buntu gnolli, centaurów, harpii i rakszase, na co mamy zresztą jedynie miesiąc. Pierwsza godzina to „szóstkowa” rolplejo-pogadanka, acz sygnalizuje ona sporo ciekawych nowinek.

Zacznijmy jednak od kroku w tył – powrót do ekonomicznych korzeni naprawdę cieszy. Rozgrywka nie jest już oparta na raptem czterech surowcach, a siedmiu (tyle że „rtęć”, „klejnoty” i „siarka” są zbyt mainstreamowe, stąd w skarbcu – obok złota, krwawych kryształów, drewna i kamienia pojawiły się

zemy wybrać, z którymi z pilnujących je strażników chcemy się zmierzyć, a centaury da się wyzwoić bądź tocząc kilka walk, bądź przejmując dział, za pomocą którego rozwalamy tamę i zalewamy pełną wartowników dolinę. Kolejny ze scenariuszy pozwolił natomiast na złożenie hołdu poległym (pochówki – jak w Polsce – są tak drogie, że mogą wpędzić do grobu), co zmieniło nastawienie barbarzyńskich niedobitków i umożliwiło włączenie gagatków do własnej armii. Bardzo to dobre i chcę więcej!

France i flanki

Sporo nowego dzieje się na polu walki i... aż dziw, że dzieje się dopiero teraz. Stareńka zdolność „taktu” odeszła w niebyt, zamiast tego każdy z bohaterów może przed starciem rozstawić oddziały podług własnego widzimisię (a nawet schować te, którymi nie chcemy się w starciu posłużyć). Ma to o tyle duże znaczenie, że rozmaitych przeszkód terenowych jest na arenach multum (zresztą – ukrywanie się za nimi zmniejsza obrażenia zadawane przez łuczników), a w pełnej wersji będziemy również mogli stawiać fortyfikacje. Nareszcie (bo też były takie plany i względem „szóstki”) zaimplementowano flankowanie: cios w plecy jest silniejszy, a i atak z boku zapewnia garstkę dodatkowych obrażeń. Mimo nowości w starciach czuć jednak klasyczne wibracje.

Szykuje się herosowy album „the best of”.

gwiazdne srebro, smoczostal i cieniostal). Do najważniejszych i szybko wyczuwalnych nowalijek należą interaktywność świata i pewna liniowość. Obok znanych i lubianych stajni i obserwatoriów na mapie odnajdujemy także zniszczone mosty, które da się (kosztem zebranych zasobów i poświęcenia tury) odbudować (w pełnej wersji i niszczyć, co wymusi na wrogich armiach dłuższy marsz na nasze przytułki). Uwalniając harpie, mo-

Armie, jakimi miałem przyjemność zawiadować, skonstruowano bardzo ciekawie. Centaury dysponowały silnym atakiem dystansowym,

po wykonaniu którego mogły jeszcze spokojnie wykonać ruch, ulepszone harpie – jak w „trójce” – potrafią uderzyć i wrócić na swoją pozycję, nim wróg zdąży wyprowadzić kontratak, a behemoty – znów jak w „trójce” – z każdym kolejnym ciosem przełamują obronę przeciwnika. Sporo jest też kosmetyki – uciecie niemilca zwiększa morale podkomendnych, wcisnąwszy stosowny klawisz, możemy wyświetlić paski

Wypreżmy wście piesi! Tych screenów nie znajdziecie w sieci.

▶ Człowiek w czerni szedł przez pustynię, a rewolwerowiec podążał w ślad za nim.

▶ No tak, tak, niby fajne... Ale my mamy Wawel!

zdrowia, a jeśli nie mamy ochoty potykać się z garstką słabeuszy, nic nie stoi na przeszkodzie, by oddać lejce komputerowi. Tyle że podczas autowalki obce jest mu (na razie?) pojęcie „mikro”, stąd zawierzenie algorytmowi skutkuje odczuwalnymi stratami.

Trójkąty i kwadraty

Limbic zaprzysiężniło się z UE3, bo też zmiana technologii zaowocowała znacznie ładniejszymi modelami postaci i bardziej urozmaiconymi polami bitew. Uwagę zwraca również reżyseria – potyczki prezentowane są z dynamicznych ujęć. **Niepięknie radzi sobie natomiast AI.** Nawet jeśli wróg niekoniecznie wysyła wszystkie siły naprzeciw łucznikom (pozdrawiam szóstkowiczów!), to niespecjalnie radzi on sobie z wymijaniem przeszkód, łatwo daje się wpuścić w prowizoryczne pułapki i ochoczo marnuje ruchy.

Wróćmy jednak do kampanii – misja Imani zakończyła się fiaskiem, bo też rakszase nie tylko nie zasilili armii Twierdzy, ale i wystąpili przeciw rebeliantom. Na kolejnej planzsy trzeba już było rywalizować nie tyle z Akademikami, ile wystąpić naprzeciw Jengo, by oficjalnie stanąć na czele buntu. Drugi ze scenariuszy był niezłą okazją, by rozeznaczyć się w zarządzaniu miastem, którego ręcznie malowany ekran okazał się po prostu prze-ultra-kapitalnie-wybitnie śliczny, i daję głowę, że wielu herosowych entuzjastów uczyniło z aglomeracji tapety na pulpit. Podobać może się także drzewko rozwoju metropolii i „wzajemne wykluczenia” niektórych budynków. W przeciwieństwie jednak do „czwórki”

i drugiego dodatku do „piątki” nie decydujemy się na wybór między alternatywnymi jednostkami, a bonusami gwarantowanymi przez budynki (przykładowo – da się wznieść bądź leże zapewniające większy przyrost harpii, bądź zagajnik powodujący nadprodukcję centaurów).

Calkowitą nowością jest gildia złodziei, którą wznieść warto, bo zwerbowani za jej pośrednictwem szpiechy co turę dostarczają informacji o wrogich siłach. Przyjemnie zapowiada się także możliwość powołania – jak w nowych Total Warach – gubernatora. Zarządca nie musi być obecny w swoim mieście, ale już sama nominacja pociąga za sobą pewne bonusy (obniża ceny lub zapewnia cotygodniową nadwyżkę pewnych oddziałów). Winszuję również projektantom mądrzejszego wykorzystania „stref wpływów”. Pojawiło się sporo budynków frakcyjnych, ułatwiających starcia/eksplorację, jeżeli tylko znajdujemy się w zasięgu któregoś z własnych miast.

Myszy i ludzie

Powraca najlepszy w historii serii system rozwoju bohatera, „piątkowe” koło umiejętności. Każdy z herosów ma aż dziesięć ścieżek rozwoju podzielonych na trzy poziomy (plus trzy skille mistrzowskie). Znowu przewracamy też stronicę książki czarów, bo zaklęcia nie są już traktowane jak zdolności. Z czwartej odsłony połączono możliwość poruszania herosami, nawet jeśli ci nie mają na podorędku złamanego oddziału. Te da się natomiast szybko przemieszczać z miasta do miasta (co

kosztuje grosze) bądź jednego z umieszczonych na mapie fortów (którego nacjonalizacja kosztuje jednak kokosy).

Przez chwilę miałem także okazję stanąć na czele Przystani (vel Zamku), którą kierowało się równie przyjemnie, i – przypuszczalnie – będzie ona świetnym wyborem dla ludzi dopiero biorących się z serią za bary. Jednostki są zróżnicowane, a taki kapelan, który poza wyprowadzaniem ciosu co turę zwiększa obronę funfli i ściąga z nich losowe debuffy, jest wręcz – tu słowa jednego z projektantów – „pretty imba”. Naturalnie Zamkowcy znowu robią użytek ze stajni (większy zasięg ruchu na mapie strategicznej) i – podobnie jak na Twierdzowców – czeka na nich sporo ciekawych architektonicznych wyborów (alchemik gwarantuje stały dopływ gwiazdnego srebra, ale chór zwiększa siłę kluczowej dla frakcji magli światła). Swoją drogą, pociągnięci za języki twórcy zapowiedzieli, że pojawi się całkiem dużo jednostek neutralnych, w tym dawni rezydenci Conflux (poza żywiołakami – także feniksy), kilka smoków i „elficy piraci”.

I, II, III, IV, V i VI

O takie Herosy walczyłem! Erwan Le Breton, zawiadujący marką Might & Magic z nadania Ubisoftu, witając nas, zapowiedział, że pokaże herosowy album „the best of” i słowa dotrzymał. **Nad grą unosi się duch jej szlachetnych przodków, a każda zmiana jest naprawdę przemyślana.** Stawiam krwawe diamenty przeciw gwiazdnemu srebru, że tej akurat części nie nagrodzimy siódmką! [COA]

CIESZY

- ⊕ bierze z poprzedniczek to, co najlepsze
- ⊕ każda nowość to krok w dobrą stronę
- ⊕ ładniejsza oprawa

NIEPOKOI

- ⊖ AI wciąż miewa napady głupoty
- ⊖ sporo rozwiązań (choćby interfejs) trzeba jeszcze przemyśleć

Community to, community tamto

Po blamażu z szóstą odsłoną, przy produkcji której zlekceważono skupioną wokół serii społeczność, Ubisoft przy każdej okazji podkreśla ogromny udział fanów w tworzeniu „siódemki”. W ramach pokuty Ubi zatrudniło dwudziestu „vipów” (osoby szczególnie i od lat aktywne na herosowych forach), powołało również Radę Cieni, platformę, za pośrednictwem której gracze zadecydowali w głosowaniach o dwóch z sześciu dostępnych miast, a także – chociażby – pomogli w określeniu składu kolekcjonerki. Strategia wydaje się przynosić owoce – oficjalna strona gry zanotowała dotychczas 7 mln wyświetleń i 650 tys. unikalnych wizyt, z czego aż 200 tys. osób brało udział w dyskusjach i ankietach.

► PRODUCENT: SQUARE ENIX
 ► DATA WYDANIA: NIEZNANA
 ► JAK ZAGRAĆ: KUPIĆ FINAL FANTASY TYPE-0 HD
 ► MULTI: BRAK
 ► FINALFANTASYXV.COM

► GATUNEK: AKCJA/RPG

JUŻ GRALIŚMY!

FINAL FANTASY XV

Spodziewa się wielkich rzeczy: **enki**

Swoją własną, jedyną, chwytającą za serce „Ostatnią fantazję” przeżyłem całe lata temu w „siódemce”. Pogodziłem się z tym, że to już nigdy nie powróci, mając jedynie nadzieję, że któregoś dnia seria dorośnie i da mi to, czego potrzebuję te 18 lat później. Dziś wreszcie mam powód, by trzymać kciuki za „piętnastkę”.

Episode Duscae to tytuł dema FF XV, które pojawiło się jako bonus do zakupu Final Fantasy Type-0 HD (recenzja w numerze). Służy głównie po to, by przedstawić głównych bohaterów produkcji i mechanikę rozgrywki, nie ujawniając i nie spoilerując zbyt wiele z fabuły. Oraz po to, by upewnić fanów, że tworzony już z góry dziewięć lat tytuł jest bliżej ukończenia niż kiedykolwiek.

Młode wilki

Akcja rozgrywa się niedługo po początku gry, gdy młody książę Noctis wraz z trzema przyjaciółmi zmuszony jest opuścić swoje zaatakowane przez wrogów królestwo

i rusza przez świat ku krainie zwanej Altissia. Tam czeka jego przyjaciółka z dzieciństwa, Lunafreya, i prawdziwy początek drogi – tej metaforycznej, jak i dosłownej – ku odbiciu swych włości z rąk niflheimskich najeźdźców. Zanim tam dotrze, jeden z jego żołnierzy rozbija samochód ekipy i cała czwórka, w ramach przymusowego przystanku, stanie przed zadaniem zgromadzenia 25 000 gil na naprawę u Cindy – jowialnej, wydekoltowanej mechaniczki na przydrożnej stacji benzynowej (córkę niejakiego Cida). Traf chciał, że akurat tyle wynosi nagroda za uбици terroryzującego okolicę jednookiego behemota, zwanego przez miejscowych Deadeye. Chwytny za pado.

Akcja Final Fantasy XV toczy się w rozległym, otwartym świecie (na potrzeby dema został on okrojony ścianami, które zresztą udało się sforsować przedsiębiorczym graczom). My sterujemy Noctisem, a za nami podąża pozostała trójka: wyrośnięty ochroniarz Gladiolus (krótka z przodu, długo z tyłu, bez wąsów na przedzie), wysublimowany strateg Ignis (okulary, rękawiczki, cień brytyjskiego akcentu) oraz zawadiacki chłystek Prompto (blond włosy, koszula zawiązana u pasa tak, że od tyłu wygląda jak spódniczka). W późniejszych etapach pełnej gry braterskie więzi pomiędzy księciem i jego gwardią będą się zacieśniać, co poświadcza między innymi całą gamą wspólnych ataków w trakcie walki. Na razie jednak Noctis, a wraz z nim my,

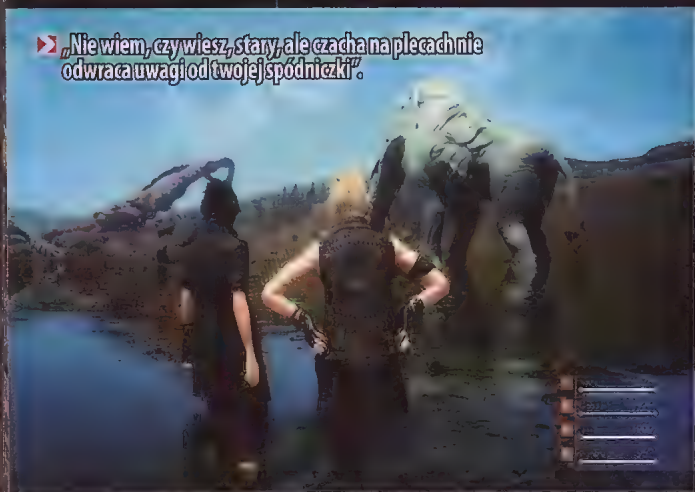
uczy się radzić sobie z przeciwnikami osobiście i konwencjonalnie – bronią białą. Przemierzając piechotą łąki i zagajniki Duscae, napotykamy grupki wrogów (hienowatych sabertusków lub desanty mechanicznych żołnierzy) i płynnie przechodzimy w tryb starcia, który można opuścić na dwa sposoby – oddalając się czym prędzej lub wybijając wszystko, co się napatoczy.

W krzaki!

System walki jest... dziwny. Nazwę go tu tymczasowo „przekombinowanym”, przynajmniej dopóki nie zagram w całość i doświadczę go w pełni. Gdy trzymamy przycisk ataku, Noctis wywija mieczem. Każde uderzenie zadaje tyle obrażeń, co smagnięcie naręczem rozgotowanego makaronu, ale da radę jakoś z tym żyć. Gdy trzymamy przycisk obrony, bohater automatycznie unika ciosów, a silne uderzenia wrogów – przy szybkiej reakcji gracza – może sparować i skontrować potężnym krytykiem. Tyle że każda sekunda takiej aktywnej defensywy kosztuje punkty magii. Te zaś warto zachować na potężniejsze techniki specjalne pokroju młynka czy szarży. Albo podstawowy trik młodziana, warp-strike, czyli blink na niewielką odległość połączony z uderzeniem, który sprawdza się w pogoni za wrogiem, i w ucieczce.

Jeśli zagapiemy się i zużyjemy cały zapas MP, bohater dostaje na kilka sekund zadyszki, robi skłon z podparciem o kolana i staje się łatwym celem. Co skutecznie wytrąca z bitewnej wczuwki. Podobnie jak fakt, że aby zregenerować szybko HP i MP, należy znaleźć w ogniu bitwy jakiś kamulec lub pień drzewa i przycupnąć przy nim w ramach akcji „take cover”. Jakies głupie to – parę metrów obok

► „Nie wiem, czy wiesz, stary, ale czacha na plecach nie odwraca uwagi od twojej spódniczki”.



► W FFXV podoba mi się fabuła.

Don't need a skill when you got skill. That's dimwit ready how about that?

► System walki bawi i dziwi. Oby w finalnej wersji więcej robił tego pierwszego.

► Efekty świetlne podczas nocnych startów robią duże wrażenie.

► Dobry dwunożny wierzchołek zawsze jest w cieniu.

Pierwsze FF od dawna, którego tak niecierpliwie oczekują.

kompani wylewają litry potu, męcząc się z lokalną fauną, a my robimy sobie przerwę, kucając pod drzewkiem. W całkiem niezłym w ogólnym rozrachunku, dynamicznym systemie walki łączy mnie to jak pineska w tyłku.

Pod namiot

W demie nie podobała mi się oprócz tego jedynie niepotrzebna sekwencja skradankowo-pościgowa za drepzczącym behemothem. Mam nadzieję, że Square nie ulegnie pokusie wstawiania większej liczby takich scen do gry, a tę pośle przed premierą w trzy diabły. Od skradania się mam Dishonored. Od Final Fantasy oczekuję poruszającej historii drogi, wielkich mieczy, wspaniałych widoków i zakreconych czupryn.

Å propos widoków, **Duscae wygląda naprawdę ładnie.** Demo działa na PS4 w 30 klatkach na sekundę i rozdzielczości 1600 x 900, która ma zostać podbita przed premierą gry do pełnego 1080p. Silnik Luminous już teraz świetnie sobie radzi z wyświetlaniem rozległych przestrzeni w dynamicznym cyklu dobowym (wieczorem drużyna może rozbić obóz, chociażby po to, by wykorzystać nabyte w trakcie dnia doświadczenie i zgnać trochę buffów na rano), włączysz w to dynamiczne oświetlenie podczas wieczornych walk z kilkunastoma wrogami naraz. Kolosalne wrażenie robi jedynie eidolon, którego można przywołać w demie, Ramuh.

To gigantyczny dziadga, który z wysokości kilkudziesięciu metrów ciska promieniem, na kilkanaście sekund wypalając roślinność w sporym promieniu od epicentrum. Czekam na FFXV choćby po to, by obejrzeć podobne widowiskowe animacje innych summonów.

Radę daje również udźwiękowienie. Angielskojęzyczne głosy kompanów Noctisa na pierwszy rzut ucha zdradzają ich charakter (sam książę zaś, jak na swój młody, choć nieujawniony jeszcze, wiek, brzmi wyjątkowo podobnie do Geralta w wykonaniu Douga Cockle'a). Żaden inny nowy „fajnalowy” temat muzyczny nie wgrzył mi się tak bardzo w mózg jak odgrywana w głównym menu instrumentalna wersja „Somnus” – utworu skomponowanego przez Yoko Shimomurę wiele lat temu, gdy gra miała się jeszcze nazywać Final Fantasy Versus XIII. To jego poruszające, liryczne brzmienie wraz ze strzępkami informacji na temat fabuły gry dają mi nadzieję na to, że – mimo oficjalnego zaliczenia do kompletnie nieudanej według mnie mitologii Fabula Nova Crystallis – FF XV pójdzie swoją własną, dojrzałą ścieżką. Bez głupstw w stylu l'Cie, focusów i innych podróży czasoprzestrzennych. Pojawi się, co prawda, bogini Etro, a nawet ważny dla świata kryształ, ale niech tam. Ekipa czterech bohaterów, z którą spędziłem 3 godziny z okładem, a także otwarty świat i perspektywa długiej, pełnej

przygód podróży zapowiadają coś dużo głębszego niż kliwne melodramaty ze Snowem, Serah i mooglegami w rolach głównych. Coś naprawdę wartego mojej uwagi, która od czasu Podróży spragniona jest kolejnej dobrej opowieści drogi. **[CDA]**

Okiem Berlina



Premiery przed 2521 rokiem spodziewać się nie powinniśmy, więc jeszcze dużo może się zmienić, ale jest w tym potencjał, żeby wyciągnąć Final Fantasy z grobu, do którego serię wpędziły rządy Yoichiego Wady. „Czternastka” jest bardzo udanym, wspaniałym tytułem od fanów dla fanów, a „piętnastka” jakimś cudem musi dorosnąć do poziomu ostatnich dobrych singlowych odsłon, z jakimi do czynienia mieliśmy na PS2. Wygląda na to, że jest szansa – że może się to udać, bo już to dwugodzinne demo jest bardziej angażujące i interesujące od całej trylogii FF XIII razem wziętej. Śliczny świat, śliczna muzyka, przyjemny system walki, parę fajnych pomysłów (np. dodające buffy posiłki w namiocie), masa znajdziek, ogromny potencjał na fajne questy poboczne i ogólna „fajnalowość” sprawiają, że chce się w to grać. Boję się tylko, że te słynne nowe, potężne konsole wymuszają na dłużej nad tym dziesięć lat eklipie też nowe, potężne cięcia, bo tego ambitnego projektu po prostu sprzętowo nie udźwigną. Czekam i zaciskam zęby, żeby nie krzyknąć z radości, że Square Enix przestało być beznadziejne. Przyznam tylko, że w trakcie grania nawet wyobraziłem sobie tę pojedynczą łzę radości, którą melancholijnie uronię, grając w pełną wersję. Oby!

CIESZY

- śliczność otwartego świata
- bohaterowie zapowiadają się interesująco
- dynamika systemu walki
- muzyka w menu

NIEPOKOI

- sekwencja skradankowa
- kucanie pod drzewem

- PRODUCENT: EPIC GAMES
- DATA WYDANIA: KIEDY BĘDZIE GOTOWA
- MULTI: PRZED WSZYSTKIM
- JAK ZAGRAĆ: ZAREJSTROWAĆ SIĘ I POBRAĆ
- WWW.UNREALTOURNAMENT.COM

JUŻ GRALIŚMY!

UNREAL TOURNAMENT™

■ Kampi ze snajperką: Krigore

Gdybym miał sobie wytatuować jakieś logo gry, byłby to bez wątpienia Quake III Arena. Ale serię Unreal Tournament cenię niemal równie wysoko – z radością więc powitałem fakt, że nareszcie coś się znów zaczyna wokół tematu dzieła i powstaje kolejny UT. Co więcej – jest tworzony z udziałem fanów i będzie dostępny za darmo.

Wygląda na to, że Epic ponownie chce wziąć wszystko. Po niebywałym sukcesie wszechobecnej trzeciej edycji silnika Unreal Engine jego czwarta wersja znów próbuje zawojować świat. I mam wrażenie, że nowy Unreal Tournament powstaje po to, by stać się jego wizytówką: **darmową grą o świetnej grafice, bardzo dobrym gameplayu i pozytywnym wizerunku wśród grającej braci.** Tego ostatniego można być pewnym. To tytuł powstający przy wsparciu społeczności – Epic jest dobrym wujkiem, który daje narzędzia, kreśli zarys, koordynuje i wykonuje sporo pracy, równocześnie jednak w tworzenie gry jest zaangażowana cała rzesza fanów. By nie być poświadczonym o dorabianie się na ich krwawicy, ukończony tytuł zostanie udostępniony wszystkim chętnym bez opłat.

Znów jest nierealnie!

Klasyka – to było pierwsze słowo, jakie wyskoczyło mi spod języka neuronów po paru meczach. W trybach rozgrywki rewolucji nie będzie. Unreal Tournament, podobnie jak poprzednicy, pozwoli poszaleć

w sieci: będzie FPS-em nastawionym na rywalizację zarówno indywidualną, jak i w drużynach. Na pewno wrócą stare dobre tryby z deathmatchem i team deathmatchem na czele. Pojawia się oczywiście także Capture the Flag oraz możliwość rozgrywania dueli – tyle przynajmniej na razie wiadomo. Do istniejących trybów gry starym zwyczajem można dorzucać mutatory, czyli coś w rodzaju niewielkich modów odpowiedzialnych za zmiany w jednym najczęściej aspekcie gry. Teraz jest ich pięć, z których bez wątpienia najpopularniejszym jest InstaGib podmieniający każdą

kojarzone z serią rodzaje zabawy: assault, czyli szturm i obrona bazy, bombing run będący wariacją gry w piłkę, gdzie zdobywa się punkty za dorzucenie lub doniesienie jej w określone miejsce, a także warfare – cenniony w UT3 rodzaj zabawy z reaktorami w bazach obydwu drużyn i zasilającymi je stacjami energetycznymi. By wygrać, trzeba utworzyć połączenie pomiędzy obydwoma reaktorami. To tryb, który do tej pory cechował się największym rozmachem, dawał też do dyspozycji pojazdy – jak będzie w nowym UT, jak dotąd nie wiadomo.

Biegamy, skaczemy, strzelamy

Jeśli chodzi o mapy, to naliczyłem ich łącznie 19, z czego 5 jest zrobionych pod CTF. Choć „zrobionych” to zdecydowanie zbyt duże słowo. Na razie ukończono dwie lokacje pod różne rodzaje DM, reszta jest mniej lub bardziej rozgrzebaną, świecą tymczasowymi teksturami i radosną prowizorką. Ale nic w tym dziwnego: gra jest w wersji pre-alfa, więc i cudów nie ma co oczekiwać. Te dwie wypolerowane perełki to

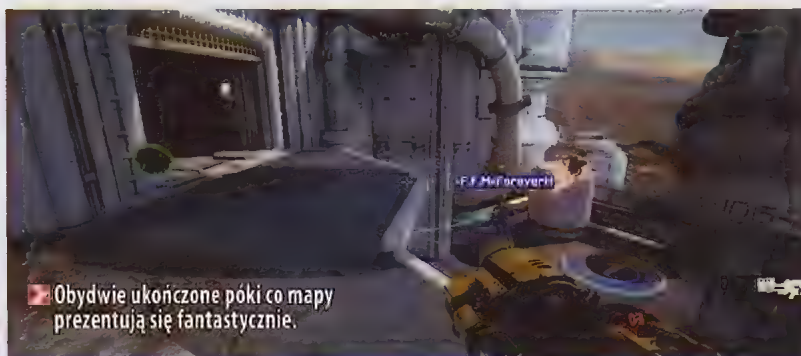
Outpost 23 i Lea – obydwie wyglądają cudnie, choć ze względu na stylistykę i kolorystykę można je uznać za zupełne przeciwieństwa. Gra się też dobrze, co budzi nadzieję, że i reszta będzie równie dopracowana. Weteranów ucieszy zapewne info, że w wersjach testowych dostępne są już teraz legendarne dla serii mapy CTF-Face i DM-Deck – ale obecnie to raczej sama grubo ciosana geometria.

Stare mapy w nowym UT będą jednak musiały przejść testy od początku – **twórcy odświeżają nieco model poruszania się, zwiększając mobilność postaci. Będzie można uskakiwać, zmieniać kierunek ru-**

Bardzo dobre i do tego całkowicie za darmo!

broń na mapie na Shock Rifle, który zabija w tym przypadku jednym trafieniem.

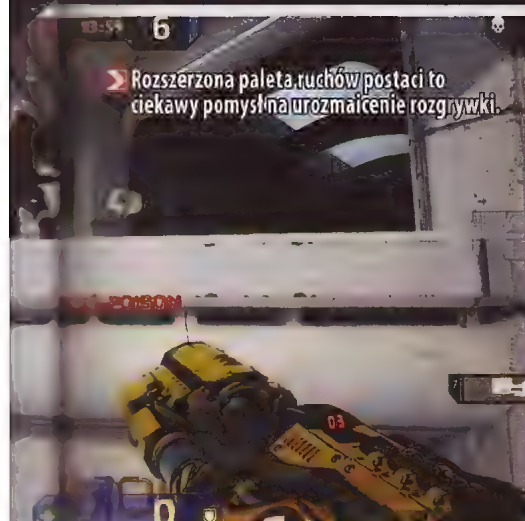
Oczywiście będzie więcej – i mutatorów, i trybów gry. Najprawdopodobniej wrócą



Obydwie ukończone poki co mapy prezentują się fantastycznie.

Skaarj

Początek tej rasie dał pierwszy Unreal, kanoniczna dziś gra z 1998 roku. To humanoidalne jaszczury, które wielu zwolenników teorii spiskowych określiłoby pewnie mianem reptilian. Problem w tym, że Skaarj rozprułyby reptilian małym pazurem. To bardzo zwinna, brutalna i bezlitosna rasa – znak rozpoznawczy uniwersum Unreala. Trochę dziwne, że byli nieobecni w UT3 – ale teraz wracają i gracz będzie mógł bawić się jako przedstawiciel zielonokrwiwych. Obok nich pojawią się wojownicy Necris. Kto jeszcze? Przekonamy się zapewne wkrótce.



13:54 6
➤ Rozszerzona paleta ruchów postaci to ciekawy pomysł na urozmaicenie rozgrywki.



➤ Oprócz dwóch ukończonych poziomów jest jeszcze sporo innych map, ale są w stanie dość surowym.

W PRODUKCJI

chu, odbijając się od ścian, nawet wielokrotnie, co pozwoli osiągnąć wyżej położonych obszarów mapy. Są wślizgi – da się wykonywać w połączeniu z uskakiwaniem, również po ścianach. Świetną sprawą jest to, że windy można traktować jak trampoliny – przekazują one swój pęd postaci prowadzonej przez gracza. Jak ktoś to wszystko perfekcyjnie opanuje, będzie naprawdę trudny do ukatrupienia. Niektórzy już to zrobili – grać przeciw takim to mordęga, zachowaniem przypominają parkourowców, a podczas meczów na ogół są w czołówce.

Część broni dodatkowo ten zakres ruchów rozszerza – Impact Hammer, czyli pneumatyczny młot, który zawsze mamy przy sobie, pozwala wyżej skakać. To samo strzelający kryształami Stinger – w drugim trybie działania zostawia wbijające się w dowolną po-

wierzchnię naładowane energią skupiska kryształów, od których można się odbijać. W ogóle uzbrojenie (ponownie – klasyczne, nowości tu na ten moment nie ma) jest pomyślane tak, że wiele trybów prowadzenia ognia znosi się nawzajem, co znów premiuje szybkich i myślących na polu walki – przykładowo, Link Gun może rozproszyć kule energii wytwarzane przez Shock Rifle'a, przez co stosowanie kombosów z użyciem tego drugiego staje się niemożliwe.

Nierealny rynek

Wbrew temu, co napisałem na początku – na UT będzie można jednak zarobić. Uściślając, każdy będzie mógł zgarnąć pieniądze, robiąc użytek ze swoich talentów. Umieszczony w grze sklep będzie pozwalał dać lub sprzedawać innym użytkownikom dowolny stworzony przez nas przedmiot. Nowa lokacja, maska dla postaci gracza, nakrycie głowy, które się zapala, gdy nabijamy się z przeciwnika – jak uda wam się wymyślić coś fajnego i znajdziecie nabywców, dostaniecie 1/4 kwoty, za którą przedmiot został

sprzedany. To model podobny do tego stosowanego przez Valve np. w Doci 2. Reszta zostanie rozdzielona na utrzymanie serwerów i zasilanie kieszeni Epica.

Dla mnie jest to podejście w porządku – w końcu dostaniemy świetną grę za darmo. Jedyny mankament, który jest widoczny, to zbyt zachowawcze podejście twórców. Bardzo dużo tu klasyki, brak zupełnie nowej jakości – zobaczymy, czy to nie zaważy na tym, że gra okaże się stara już w momencie premiery. [CDA]

CIESZY

- szykuje się nam świetna gra za darmo!
- zmartwychwstanie UT
- twórcy nie odcinają się od korzeni
- rozszerzona paleta ruchów postaci

NIEPOKOI

- ☐ wielu zmian w stosunku do poprzedników póki co nie widać



REKLAMA



FESTIWAL FANTASTYKI
PYRKON
24 - 26 KWIETNIA 2015

CO?

XV FESTIWAL FANTASTYKI PYRKON

GDZIE?

MIĘDZYNARODOWE TARGI POZNAŃSKIE • POZNAŃ

KIEDY?

24 - 26 KWIETNIA 2015

WWW:

WWW.PYRKON.PL • FB.COM/PYRKON

TURNIEJE:



WIELKI PANEL YOUTUBERÓW:

Seto, Nervarien, Quaz, Dis, Wonziu, EvarezTP, CTSG, duds, Arquel, MissKremówka.

PANEL DZIENNIKARZY GROWYCH:

Marcin M. Drews /Antyweb.pl
Joachim Snoch /Gry.filmweb.pl
Jacek Głowacki /Onet.gry.pl
Marcin Kosman /Polygamia

Paweł Olszewski /Gamezilla.pl
Kamil Ostrowski /Gram.pl
Robert Łapiński /Pixel/Secret Service
Maciej, Czarny' Kozłowski /prowadzący

POKAZY NOWOŚCI:

- Wiedźmin 3
- Pillars of Eternity

WSPÓŁPRACUJEMY Z:

MSI, CENEGA, LG, 11bit Studios, Polskie Towarzystwo Badania Gier, Stowarzyszenie Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej „Trickster” oraz Grakademia

PRELEKCJE NA NAJWYŻSZYM POZIOMIE:

- Grywalizacja DIY - warsztat projektowy,
- Ograniczenia są dobre, czyli z wszystkiego da się zrobić dobrą grę,
- Kulisy powstawania This War of Mine

➔ GRANIE 24H NA DOBE! ➔

➤ PRODUCENT: PRIMAL GAME STUDIO
 ➤ DATA WYDANIA: NIEZNANA
 ➤ JAK ZAGRAĆ: ZAPISAĆ SIĘ DO ALFY
 ➤ OPŁATY: MIKROTRANSAKCJE
 ➤ WWW.SUPERNOVAGAME.COM

➤ GATUNEK: MOBA

TYLKO ONLINE

JUŻ GRALIŚMY!

SN

SUPERNOVA

Idzie do sklepu z minionami: enki

Opowiem wam historię. Pewnego razu, o kilka lat za późno, EA zobaczyło, że Riot zarabia krocie na swej Mobie. EA zapowiedziało Dawngate. EA skasowało Dawngate, bo nie było dla niego miejsca na rynku. Parę miesięcy później Bandai Namco zobaczyło, że Riot zarabia krocie na swej Mobie. Bandai Namco zapowiedziało Supernovę.

Kto nie zna historii, skazany jest na powtórne jej przeżycie. Tak jak dziesiątki studiów lata temu majstrowały swoje kolejne WoW-killery, tak dziś wciąż znajdują się kolejni przedsiębiorcy, którzy marzą o odciążeniu fanów LoL-a i Doty 2 od swych ulubionych gier. Marzą, bo nierzadko wpadają na pomysły, na które nikt inny do tej pory nie wpadł. A gdy węgierskiemu studiu taki zaświtał, Bandai Namco natychmiast zwiększyło interes.

Prywatna armia

Owa idea, z którą faktycznie nie spotkałem się wcześniej w Mobach, polega na personalizacji własnej armii minionów – tego mięsa armatniego, do którego niewielu przywiązuje wagę, służącego głównie po to, by nąchapać się na nim złota i doświadczenia. W Supernovej armii neutralnych stworów podążających po liniach komponuje się przed meczem z odblokowanych wcześniej jednostek. W trakcie starcia wydaje się zgromadzone zasoby na powiększanie ar-

➤ Rozgrywka niestety miejscami jest jeszcze mniej dynamiczna niż ten statyczny screen.



mii, zwracając uwagę na to, by nasze siły kontrowały te, które wysłał w bój bezpośredni przeciwnik. Jest tu zatem trochę makrozarządzania, przy czym wciąż wszystko w tej sferze odbywa się niejako przy okazji. Clou zabawy dalej leży w prowadzeniu do boju swojego czempiona i ścieraniu się bezpośrednio z innymi graczami. Jedyna dostępna w alfie mapa, Desert, to standard na trzy linie z wieżami obronnymi, całkiem bogatą dżunglą i polami maskującymi, w których można się schować przed sprokurowaniem jakiegoś ganku.

Idąc wybitnie pod prąd obowiązującym trendom, twórcy kierują swój tytuł ku publiczności z zacięciem hardkorowym. Zamiast korzystać ze sklepu z przedmiotami bohaterowie rozwijają się oldskulowo – poprzez ręczne przypisywanie kolejnych punktów do sześciu statystyk oraz przyporządkowywanie perków (można to zautomatyzować). Do tego w bój zabiera się również komplet odblokowywanych w miarę rozwoju konta akcesoriów służących jako buffy. I jeszcze po dwie umiejętności specjalne. Projektant interfejsu zrobił wiele, by uczynić wszystko przejrzystym, ale los chciał inaczej. I w kliencie, i podczas meczu na ekranie nakłane jest tyle przycisków i ikon, z których da się wysunąć kolejne okienka i ikony, że niemiłosiernie, zwłaszcza na początku, całkowicie się w nich pogubić. Zanim dowiedziałem się z forum, że można sprzedawać wcześniej kupione jednostki, rozegrałem z pięć długich meczów.

Muchy w smole

Te ostatnie mają tendencję do ciągnięcia się grubo ponad pół godziny. To, co nie jest problemem w LoL-u, tu niestety raz, bo postacie – mechy, androidy i przeróżne cybernetyczne kompozycje cieleśno-elektro-

niczne – poruszają się mało dynamicznie, a silne systemy obronne wokół baz tylko nadmiernie przedłużają rozgrywkę, mimo iż wygrywająca drużyna ma znaczną przewagę. To nie jest gra dla ludzi z ADHD. Podział na role odgrywane na polu bitwy jest dość jasny: mamy wsparcie, są tanki, zabójcy i snajperzy – po kilku w dwunastoosobowym arsenale gry. Nic specjalnego.

Podobnie sprawa się ma pod względem technikaliów. Gra w całości utrzymana jest w mrocznej, chłodnej kolorystyce, co sprawia, że nie ma szczególnie na czym zawiesić oka. Modele postaci są stosunkowo niewielkie na ekranie, nie porywają animacjami, a na mapie nie czekają poukrywane tu i tam niespodzianki dla estetów. Nieporozumieniem według mnie jest muzyka – skomponowana, co prawda, z kunsztem, na całą rozedrganą od emocji orkiestrę, ale nawet w menu nieopuszczająca bitewnego tempa, co na dłuższą metę po prostu męczy. No i nie ma jak zanucić motywu przewodniego, bo takowego w Supernovej zabrakło.

Na podstawie tego, co ograłem w alfie ich Moby, nie wróżę Węgrom i Namco Bandai sukcesu. Rozumiem i doceniam szukanie zapalanej społeczności wśród hardkorów, bo to od ich zaangażowania zależy powodzenie wielu tytułów. Ale aby zwrócić ich uwagę, trzeba błysnąć geniuszem. Supernova w tym względzie jest co najwyżej poprawna. **ICDAI**

CIESZY

■ możliwość personalizacji armii minionów

NIEPOKOI

■ wolne tempo rozgrywki
 ■ przekombinowany interfejs

➤ Każdy może sobie zbudować własną armię minionów.



➤ PRODUCENT: ALLODS TEAM
 ➤ DATA WYDANIA: 2015
 ➤ JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA OTWARTĄ BETĘ
 ➤ OPŁATY: MIKROPŁATNOŚCI
 ➤ WWW.SFMY.COM

➤ GATUNEK: MMORPG

JUŻ GRALIŚMY!

TYLKO ONLINE

➤ Krew, eksplozje, ryk miecza łańcuchowego – wystarczy osiem kilkunastu minut!

➤ Kiedy miks fantasy i SF akurat nie razi, bywa naprawdę ładnie.

SKYFORGE



■ Zasnął, poszukując boskości: Monk

Na pierwszy dzień europejskiej bety czekałem od miesiąca, chciwie słuchając entuzjastycznych wieści z Buga, gdzie testy już trwały. Niestety wystarczyło zaledwie parę godzin, bym grał z wyłączonym dźwiękiem, na drugim monitorze oglądając serial z oceanu.

Nie sądziłem, że praca nad wyniesieniem awatara do godności jednego z bogów – a takim hasłem twórcy reklamują grę – będzie tak mało angażująca. Oby autorzy byli gotowi na radykalne zmiany koncepcji.

Milano Fashion Week

Kreator grywalnych herosów, w których wobec zagrażającego świata zła objawił się boski pierwiastek, zasługuje na oklaski. Suwaków jest tyle, że bez problemu stworzyłem bliźniaka Kurta Russella z „Ucieczki z Nowego Jorku” – miał nawet opaskę na oku i ciuchy motocyklisty. Gdzie indziej by

podobnie jak np. wymiana sprzętu (czterech pierścieni i broni, reszta wpływa na sam wygląd), podnosi „prestż” awatara. Gdy ten rośnie, otwierają się nowe lokacje, pojawiają zadania itd. Szkoda tylko, że na razie większość sposobów jego gromadzenia wyłącznie usypia. Przyszłe bóstwo posłusznie skacze między lokacjami, morduje zadaną liczbę stworów danego typu i idzie dalej – jak to w MMO.

Szlachta nie pracuje

Walka potrafi zresztą wyglądać szalenie efektownie, zwłaszcza w przypadku zbliżającego ją do slasharów Berserkera, ale... **niestety szybko zacząłem widzieć w niej tylko miarowe ugniatanie myszki.** Liczba zdolności nie oszalała, są one przypisane do poszczególnych klawiszy i zmuszają do

wybijania, czy np. „4” aktywuje obszarówkę długo ładowaną, ale silniejszą, czy odpalania od razu, ale słabszą. Celowanie nieco szwankuje, a uniki służą raczej do przerywania animacji własnych ataków niż omijania ciosów wroga. Kluczowe walki powielają gatunkowe schematy, a po pierwszym rozgryzieniu tylko męczą, bo choć bossowie są ślamazarni, ich wytrzymałość zakrawa na absurd.

Mierz to tym mocniej, że **jak dotąd SF bazuje na ciągłym mieleniu tej samej zawartości.** System rozwoju postaci sprawił,

że większość czasu spędziłem nie, jak liczyłem, na otwartych obszarach, w drużynowym PvE (kolejka do lochu trwała godzinę, choć było warto) lub PvP (czekało się krócej, ale panował tam nieopisany chaos), lecz w „przygodach” – małych instancjach tworzonych z myślą o pojedynczym gracz. Zadania po wielokroć wysyłają gracza do tych samych liniowych lokacyjek, które przy następnych wizytach nie różnią się niczym – nawet rosnące co kilka powtórzeń nagrody i poziom trudności nie zachęcały do parcia dalej. Spytacie może...

To gdzie ta boskość?!

Odpowiadam – na razie tylko w hali, gdzie jako jeszcze-nie-bóg gromadzisz pierwszych wiernych i dostajesz niby-grecką statuetkę, oraz w... paru całokranowych meniusach. Za pomocą tychże rozwijasz najcenniejszych członków swojego kultu i obsadzasz ich w prowincjach, gdzie wykonują misję, zapewniając napływ przeliczanych na prestiż wyznawców, a także przedmioty i bonusy do statystyk. I tylko tyle – obecnie „zarządzanie religią” w grze o bogach ustępuje obsłudze garnizonu w WoW-ie.

I jeszcze coś – w interfejsie (oby tymczasowym!) kryją się i inne zbufiaki, np. tygodniowe limity zdobywanej waluty i obłożone odpłatnie resetowanym cooldownem ulepszenie broni. Czyżby Allods Team znów stawiał na „obowiązkowe co łaska”? [CDM]

CIESZY

- ⊕ ładny świat i modele postaci
- ⊕ przyjemna (chwilami) walka

NIEPOKOI

- ⊖ nie czuć, że to MMO
- ⊖ na razie wieje nudą

Trudno być bogiem w rosyjskim MMO.

to raziło, ale świat Skyforge'a, choć ładny, cały jest mało spójny, swobodnie splatając fantasy z science fiction. W jednej chwili przemierzasz zielone pastwiska, nad którymi góruje ginący w chmurach posąg przypominający Sziwę, by zaraz potem zwiedzać nadmorski kurort lub stację orbitalną prosto ze „Star Treka”.

Gracz tworzy tylko jedną postać, ale reprezentuje ona dowolną klasę odblokowaną za pomocą pokaźnego drzewka rozwoju przypominającego to z Path of Exile. Wkładanie w nie ciulanych w trakcie gry punktów,

Udział Obsidianu

Rok temu ogłoszono, że kilku pracowników amerykańskiego studia pomaga Rosjanom m.in. w projektowaniu dodatkowych klas i instancji. Nie wiem, czy widziałem już efekty ich pracy... ale zmutowane szerszenie uczepione głów posłusznych im ludzi zdecydowanie pasują do New Vegas.

➤ PRODUCENT: KEEN SOFTWARE
 ➤ DATA WYDANIA: 2015
 ➤ JAK ZAGRAĆ: STEAM EARLY ACCESS, OK. 78 ZŁ (19 €)
 ➤ MULTI: BRAK, ALE BĘDZIE
 ➤ WWW.MEDIEVALENGINEERS.COM

JUŻ GRALIŚMY!

➤ GATUNEK: SYMULATOR BUDOWNICZEGO



Medieval Engineers

■ Zamykał się w zamku na zamek: **Papkin**

1) w, Lego., jak, układające, Engineers, dziecko, czuję się, Grając, Medieval
 2) ziemią., Sporo, frajdy, konstrukcji, daje, równanie, piętrowych, też, z

...No i co? Elementy przecież macie, proszę samemu złożyć sobie wstęp!

Plan niekoniecznie pięcioletni

Wciąż trwają prace nad ultrapopularnym Space Engineers, które pozwala własnoręcznie stworzyć statki/stacje kosmiczne (o zastosowaniu zarówno cywilnym, jak i militarnym), jakie da się później (także własnoręcznie) rozwalić za pomocą materiałów wybuchowych i wyrzutni rakiet. Gra jest na znacznie dojrzałym etapie prac i polecamy ją naprawdę mocno.

Cześć, nazywam się Papkin, mam 24 lata i jestem uzależniony. Duńskie klocki to moja prywatna, grzeszna przyjemność, która – choć zdrowsza od styropianowych burgerów i wieczorów z Warsaw Shore – budzi niekiedy niezrozumiałą wesołość otoczenia. Z Medieval Engineers polubiliśmy się od razu, bo też gra trąca w mózgu te same synapsy. Ba – o ile składane w pocie czoła wieże Lego rozbiera się z ciężkim sercem, w grze Keen Software ważne jest zarówno wznoszenie krużganek, jak i ich rozwalanie przy wtórze donośnego „muahahahaha!”. Najlepiej ciskając w tym celu kamulce z własnoręcznie sklejonych katapult.

Twierdzenie o twierdzy

Na najbardziej podstawowym poziomie projekt autorów Space Engineers nie odbiega od innych symulatorów budowniczego w rodzaju Windborne'a. Ot, trafiamy na jakiś proceduralnie wygenerowany skwerek i mając do dyspozycji kilkadziesiąt klocków, składamy (oby) fantazyjne konstrukcje. Średniowieczni inżynierowie wyróżniają się na tle konkurencji szczegółową oprawą, niezłym silnikiem fizycznym i oszczędnością założeń – **nie uświadczycie tu ani zbierania surowców, ani craftingu, nie wspominając o perwersjach w rodzaju scenariusza czy (brzydkie słowo) lore'u**. Liczba kolumn, ścian, blo-

ków, okien i drzwi nie przyprawia w tej chwili o oczopląs, ale spokojnie da się z nich stworzyć własny Wawel. A później pięknie go umeblować i ewentualnie popracować nad ukształtowaniem okolicznych błoni. Że proste? Na widok moich zameczków magister inżynierenki zapewne popukałby się w głowę, ale nawet on musi cmoknąć z uznaniem na widok konstrukcji, jakie dostarczyła społeczność. W steamowym warsztacie znajdziemy dosłownie wszystko: od lichych chat, przez kompleksy piramid, lokacje z serii The Legend of Zelda, po znane z Jacksonowej trylogii Minas Tirith.

Tam, gdzie pozostałe „symulatory budowniczego” się kończą, zabawa dopiero się zaczyna! Bo gdy już zapiszemy nasze wielo-

Stwórz zamek, zburz zamek.

piętrowe kompleksy i dumni wysłamy je krewnym i znajomym, gra daje nam szansę pozbyć się ich (znaczy kompleksów, nie znajomych) na przynajmniej kilka sposobów. Można własnoręcznie wyrzucić głazy o różnej wadze i podziwiać działanie silnika fizycznego, ale to droga na skróty. Da radę podesiać kilku barbarzyńców i polecić im

atak, ale że ci dysponują inteligencją łopat do odgarniania śniegu – może być różnie.

Najlepiej natomiast opracować od podstaw własną maszynę oblężniczą. By postawić katapultę, nie potrzeba w końcu dyplomu AGH, ot, budujemy prostokątne rusztowanie, określamy długość ramienia, do którego przytwierdzamy łyżkę, po drugiej stronie konstrukcji tworzymy zwój liny i łączymy rzeczoną linę z rzeczoną łyżką. Teraz wystarczy dołożyć kołowroty, za pomocą których będziemy kontrolować napięcie sznura i... voilà, możemy atakować niedalekie fortyfikacje. Kiedy już stworzycie swoje pierwsze dzieła, polecam podebrać co bardziej fantazyjne konstrukcje z warsztatu oraz pomyszkować w internecie, który pęcznieje od samouczków w stylu „jak zrobić balistę”.

Inżynierowie z petrobudowy

Gra ma swoje wady. Niekiedy trudno wyłowiać i umieścić obiekt dokładnie tam, gdzie sobie wymarzyliśmy, a **sterowanie podczas lotu, który przydaje się przy wznoszeniu piętrowych konstrukcji, jest średnio responsywne**, na starcie pewną barierą jest rozbudowana klawiszologia, a chwalony silnik fizyczny miewa nagle napady głupoty. Ale... co z tego? To cudna, rozwijająca kreatywność zabawka, która dostarcza masę zabawy i dzieciakom, i starym przykom. Nie da się jej nie lubić! **[GDA]**

CIESZY

- ⊕ można zbudować ZAMEK!
- ⊕ można rozwalić ZAMEK na setki sposobów!
- ⊕ proste narzędzie, które daje ogromne możliwości

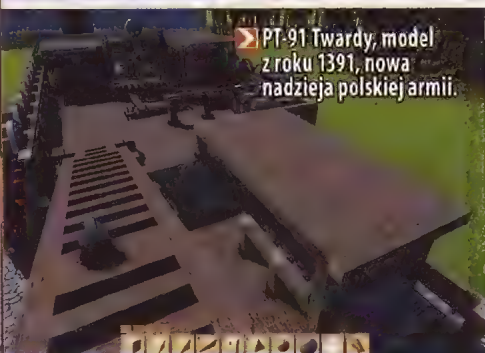
NIEPOKOI

- ⊖ niewiele, to będzie dobra gra
- ⊖ kreatywność społeczności sprawia, że czuję się malutki



➤ PT-91 Twardy, model z roku 1391, nowa nadzieja polskiej armii.

➤ Średniowieczni kibole nie żartują. Tu wcześniej stał duuuży zamek.



- PRODUCENT: MOUNTAIN SHEEP
- DATA WYDANIA: 2015
- JAK ZAGRAĆ: STEAM EARLY ACCESS (OK. 60 ZŁ)
- MULTI: BRAK
- MOUNTAINSHEEPNET/GAMES/DETAILS/HARDLAND/

➤ GATUNEK: RPG

JUŻ GRALIŚMY!

HARDLAND

Łąduje twardo: Don Pesos

Jest w grach taka popularna klisza fabularna: bohater budzi się pośrodku pustkowia, nie wie, kim jest, gdzie się znajduje ani dokąd zmierza. Wyłączając peceta po zarwanej nocy, nadal nie rozumiałem, jaką rolę mam do odegrania w świecie Hardland, ale wiedziałem jedno – jest to świat cholernie piękny.

Mniej więcej w czasach śmierci ostatnich dinozaurów ustaliły się odwieczne prawa gier komputerowych – FPS-y miały odąd opierać się na dynamice starć, RTS-y na mądrym zarządzaniu surowcami, a erpegi na wejściu w skórę swojego bohatera i umiejętnym poprowadzeniu fabuły. Hardland, mimo przynależności do tego ostatniego gatunku, fabuły nie ma. Cytując twórców: „Nie będziemy ci dyktować, jak grać w naszą grę. Dajemy ci scenę, a ty odegraj na niej własną historię”.

Kilo cukru

Ale czy przeszkodziło mi to w czerpaniu radości z gry? W żadnym razie! W pierwszej kolejności – **Hardland wygląda precudnie**. Nie mówię tu jedynie o stylu graficznym (który może jest nieco przesłodzony i nie wszystkim musi się podobać), lecz także o zmiennych warunkach pogody, cyklu dobowym, malowniczych zachodach słońca i drobiazgach typu pojedynczych promieni słońca przechodzących między gałęziami drzewa. Swoje robi przy tym też silnik fizyczny – przechodząc przez kołyszące pole słoneczników, delikatnie odchylamy ich łodygi, drzewa trzęsą się po uderzeniu w nie toporem, a po rozbiciu beczki jej zawartość rozsypuje się i turla po pochyłym terenie. Dość swobodnie możemy też kształtować otoczenie – wybuchające bomby pozostawiają po sobie leje, a większość widocznych przedmiotów da się zniszczyć. Do tego wszystko to śmiga płynnie na konfiguracji sprzed trzech lat

(i3 i 2 GB RAM-u absolutnie wystarczą do komfortowej gry).

Kucharek sześć

I chociaż na pierwszy rzut oka Hardland wygląda trochę jak bardziej cukierkowe Fable, to **rozgrywka polega przede wszystkim na szukaniu sobie własnej zabawy w otwartym świecie**. Na przykład: napotkane mobki są podzielone na stronictwa (choćby gobliny, nieumarli lub kurczaki). Gobliny nie lubią się z chodzącymi trupami, więc otworzenie w ich pobliżu kuferka z kilkoma szkieletami wywoła małą potyczkę i oszczędzi nam machania mieczem. Istnieją również odpowiednie dla danej frakcji maski, które pozwolą przejść przez zajęte tereny bez walki (lub przeciwnie – sprowokować ją) i zdobywać niedostępne dla przedstawicieli rasy ludzkiej questy.

Po przywdzianiu stroju kurczaka możemy nawet zebrać wokół siebie armię tych stworzonek i poprowadzić ją do boju – niestety, ze skutkiem raczej mizernym. Groteska nie jest zresztą obcym elementem w świecie Hardland i podczas gry wielokrotnie uśmiechałem się pod nosem – czy to na widok NPC-ów uzbrojonych w lisy i świnki, czy też zakładając zdobyczną na olbrzymim magu, sięgającą do pasa tiarę.

Łyżka dziegiu

W zapowiedziach Hardland zdarzyło mi się czytać o świecie wypełnionym przez ciekawe postacie i zajmujących zadaniach. Okazuje się jednak, że „barwnie zarysowani NPC” to wydumski mówiący trzy linijki przeklikliwanego tekstu, a questy opierają się wyłącznie na dostarczaniu jakiegoś fantu. Albo dziesięciu. Brakuje przy tym wskaźnika celu, więc na łowy wybieramy się w ciemno.

Nieco bałem się też losowo generowanych lokacji, ale bezpodstawnie – wyprawy w dzikie ostępy są za każdym razem przyjemnością

RPG bez fabuły? Niemożliwe? A jednak!

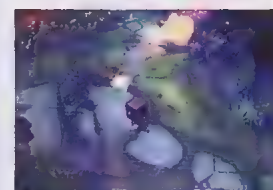
i szybko pojawia się znany z Minecrafta syndrom „a co jest za tym pagórkim?”. Czy będzie to wyspa wypełniona muchomorami, nawiedzona posiadłość, kolejne miasto, czy kapliczka strzegąca potężnej, zaklętej broni? Mocno trzymam kciuki za ten tytuł, bo to, co ludziom z Mountain Sheep udało się zrobić do tej pory, jest naprawdę godne podziwu. [GDA]

CIESZY

- ✚ śliczna
- ✚ eksploracja daje mnóstwo radości
- ✚ wsparcie dla społeczności
- ✚ łatwość modyfikacji

NIEPOKOI

- ✘ fabułę trzeba wymyślić sobie samemu
- ✘ questy bez polotu

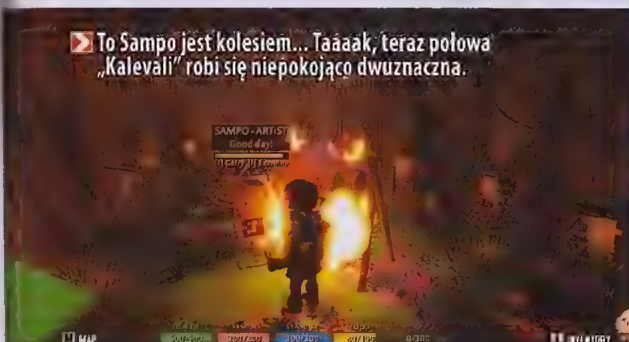


Trawa to lawa

Jedną z zalet Hardland jest ogromna otwartość na modyfikacje. Wystarczy kilka kliknięć, by zamienić występujące w grze tekstury na inne, a twórcy już podczas wczesnego dostępu wspierają inwencję społeczności przez konkursy z nagrodami. Szeroko otwarte ramiona wyciągają też w kierunku modderów, zresztą wraz z grą otrzymujemy dwa mody: jeden zmieniający ją w izometryczną strzelankę, a drugi – w FPS-a.

➤ To Sampo jest koleś... Ta... teraz polowa „Kalevali” robi się niepokojąco dwuznaczna.

➤ Brodaty i niezbyt zadbany mężczyzna prosi o poratowanie kułem piwa – najbardziej życiowy quest świata!



- ▶ PRODUCENT: ONE MORE LEVEL
- ▶ DATA WYDANIA: NIEZNANA
- ▶ JAK ZAGRAĆ: EARLY ACCESS. OK. 58 ZŁ (14 €)
- ▶ MULTI: DO 4 GRACZY
- ▶ WWW.OMLGAMES.COM

▶ GATUNEK: PLATFORMOWA/AKCJA

JUŻ GRALIŚMY!

WARLOCKS vs. SHADOWS

■ Spamuje zaklęcia: **enki**

„Rany, jakie to fajne!”, wykrzyknąłem po pierwszych pięciu minutach gry, gdy z gracją szybowałem po arenie i ciętym czapiące i pełzające mroczne hordy. Szybkie, oldskulowe, kolorowe Warlocks vs. Shadows zaczyna z wysokiego pułapu.

Założenia są proste jak kąty piksela – wybieramy jedną z odblokowanych postaci (na starcie 5 z 10) i samotnie lub w grupie do 4 graczy ruszamy czyścić kolejne areny z fal wrogów i bossów w story mode albo napieramy się nawzajem po pyskach w deathmatchu. Finezji narracyjnej gra nie zdradza żadnej – bij, pruj wszystkim, co masz, zbieraj przedmioty, leveluj i baw się dobrze na naszych pięknych, staroświeckich

Smaczna zupa pikselowa, ale na dłuższą metę mdli.

mapie. Tytuł aspiruje do umieszczenia w szufladzie Prawdziwego Retro, jakby objawił się wprost z odległych czasów gier pod DOS-a, toteż nie uznaje nawet tak szatańsko-technokratycznego urządzenia jak mysz. Wszystko obsługujemy klawiaturą i choć doceniam zamysł i zapał, im dalej w las, tym bardziej tęskno było mi do widoku kursora w grze, zwłaszcza na ekranie ekwipunku oraz sklepu.

CPU 486 DX2 66 MHz

Warlocks lśni, jeżeli chodzi o poczucie dynamiki akcji i przedstawienie jej na ekranie. Każda postać ma od początku do dyspozycji cztery umiety, zwykle na krótkich cooldownach, a wśród nich przynajmniej jedną pozwalającą jej szybko przemieszczać się po

Oktem 9kier



Pograłam w Warlocks vs. Shadows jakieś dwie godziny, nim to, co na początku bardzo mnie przyciągnęło – bezpretensjonalna, przyjemna, dynamiczna rozwalka – zaczęło mnie trochę nużyć. Podobają mi się śliczne pikselanimacje i wewnątrzpostaciowe kombosy, ale często łapałam się na spamowaniu dwóch przydysków. Najsłabszym pomysłem jest walka na arenach w story mode i trudno mi nie zgodzić się z enkim, że tytuł zyskałby na „cały czas w prawo” i przynajmniej załączkach fabuły.



▶ Michał w mechu na mchu mycha nie macha.



▶ Masakra na ekranie nadaje nowego znaczenia pojęciu „martwy piksel”.

mapie. Tytuł gry sugeruje zbieranie czaroksiężników, ale w zasadzie to prawdziwie eklektyczna komitywa, w której znajdzie się szamanka, i cybernetyczny anioł, i dziewczyna na mechu. Jedni biją wręcz, inni strzelają, a skillsety pomyślane są tak, by móc łączyć poszczególne umiejętności w kombosy. Rainier – mój ulubiony fruujący samuraj, którego styl rozgrywki przywołuje mi na myśl LoL-owego Yasuo – przelatuje przez całe hordy wrogów, oznaczając ich, by móc krótką chwilę po tym przeteleportować się do nich z powrotem i zadać dodatkowe obrażenia. Wszędzie go pełno – jest widowiskowy i skuteczny. Razię z kolei, czyli wcześniej wspomniany anioł, radzi sobie z wrogami inaczej – najpierw ogłusza tych, którzy gromadzą się wokół niego, a potem kroi ich swym wielkim mieczem, przywracając sobie przy okazji na nich zdrowie.

Szamanka ze swoim leczeniem sprawdza się w co-opie, czarodziejka zamraża i spowalnia, a ognisty chłopiec Jake tańczy, sprowadzając na arenę deszcz ognistych kul. Tylko Borubar, wojownik z pałą i tarczą, całkowicie mi nie podszedł jako quasi-tank, na którego, w moim odczuciu, w tak szybkiej grze nie ma po prostu miejsca.

8 MB RAM, 734 dyskiety 3,5"

Gdy opatrzyła i osłuchała mi się już niebałna warstwa retroaudiowizualna, gdy ograłem z 9kier kilkanaście plansz w co-opie i podniosłem małą ciężarówkę śmiecia z ziemi, by wyposażać postacie, mój zapał do tytułu zaczął systematycznie oddawać ciepło do otoczenia. Brak opisu umiętno-

ści postaci (wciąż nie wiem, co tak naprawdę robi się zmieniającą formę szamanką), walka z interfejsem, brak zaproszeń steamowych (czy w ogóle matchmakingu jako takiego do co-opa oraz starć PvP) i nieustanne napierdzielanie tych samych stworów przez kilkanaście fal na danym poziomie po kilku godzinach po prostu mnie znużyły. Z przyjemnością przywitałbym w story mode jakieś prawdziwe „story”, choćby z planszami typu „cały czas w prawo”, bo na razie nie wiadomo za bardzo, czy tryb fabularny służyć ma tu za główne danie, czy tylko narzędzie do odblokowywania i levelowania postaci pod pozabawione jakiegokolwiek infrastruktury rankingowej PvP.

Innymi słowy – po kilku godzinach ze świetnej gry Warlocks vs. Shadows przeistacza się w obecną formę w grywadło. A szkoda, bo twórcy zdradzają prawdziwy talent zarówno artystyczny, jak i w projektowaniu angażującej, dynamicznej rozgrywki. Oby pieniądze z wczesnego dostępu pozwoliły im na rozbudowanie tytułu do czegoś, co zostanie z graczami na dłużej. (GDA)

CIESZY

- oprawa audiowizualna
- dynamika rozgrywki
- projekty większości postaci

NIEPOKOI

- trochę za dużo retro w tym retro
- spora powtarzalność
- brak ważnych funkcji sieciowych

➤ PRODUCENT: ACID WIZARD STUDIO
 ➤ DATA WYDANIA: II POŁOWA 2015
 ➤ JAK ZAGRAĆ: STEAM EARLY ACCESS (OK. 60 ZŁ)
 ➤ MULTI: BRAK
 ➤ WWW.DARKWOODGAME.COM

JUŻ GRALIŚMY!

➤ GATUNEK: RPG/PRZYGODOWA

WAVE

DARKWOOD

■ **Kwasożłopał: Papkin**

W idealnym świecie nie czekamy z wywieszonymi jęzorami na Uncharted 4. W idealnym świecie nie podniecamy się Evolvem. W idealnym świecie poświęcamy miejsce i uwagę takim diamentom jak polski Darkwood.

Podstawy rozgrywki zgrabnie uchwycił na Steamie jeden z dyskutantów: „To tak, jakby skrzyżować Silent Hilla z Don't Starve”. Gdybym przechodził obok komputera z uruchomioną grą, zwróciłbym pewnie uwagę na widok z góry i fakt, że dostrzegamy tyle, ile wynosi pole widzenia postaci, cała reszta pozostaje jedynie mglistym konturem. Mijając ekran po raz drugi, popsioczyłbym na rozpikselowaną oprawę i być może zatrzymał się, by rzucić okiem na okno odpowiedzialne za crafting. Skoro jednak zdarzyło mi się nad tytułem przysiąść, skonstruuję: **pomimo minimalizmu tak grafiki, jaki założył gra potrafi zmrozić krew w żyłach, a gesta atmosfera, jaką rozciąga od pierwszych minut, nie wyparowuje nawet po wielu godzinach.**

Usłysz mój głos

Już konstrukcja samouczka sprawiła, że skłoniłem się Acid Wizard w pas – nauki na temat podstaw mechaniki wpleciono w fabularną miniaturę, która urzeka subtelnością i... killkoma akcentami made in Poland (plusik, bo gra nie wstydzi się słowiańskiej tożsamości). Po mocnej puencie trafiamy do chaty, wybudzeni przez człowieka-wilka, który podsuwa nam pierwsze kawałki układanki, jaką będziemy kompletować przez najbliższe godziny.

Wspomniana chalupka odgrywa rolę punktu wypadowego, skąd co rano wyruszamy na eksplorację losowego (no, w pewnym stopniu) świata i dokąd wracamy wraz z zapadnięciem zmroku, modląc się w duchu, żeby w generatorze ostało się dość benzyny na rozpalenie świateł. Na każdym etapie przykuwa uwagę **rewelacyjna oprawa dźwiękowa**. Muzyka wkracza rzadko, niby od niechcenia, jednak każdy akord ma tu sens, a każde pociągnięcie struny potęguje wylewający się z ekranu niepokój. Duża w tym zasługa także zarejestrowanego na potrzeby gry pejzażu

dźwięków – trzasków gałęzi, ujadania psów, krakania wron i odległych (obyl!) ryków, jakie nie mogły się wyrwać z ludzkich gardeł. **Darkwood nie babrze się w dosłowności, ale podsuwa naszej wyobraźni tropy**, które ta rozwija w tyleż twórczy, co makabryczny sposób.

Odpowiednie dać rzeczy słowa

Przynależność gatunkowa debiutu Acid Wizard nie jest oczywista. Zarówno perspektywa, jak i prosty system walki i rozwoju postaci (kolejne perki zdobywamy, ugoto-

wnym dostępie łykaliśmy i bardziej gorzkie pigułki. Mam natomiast także wielkokalibrowy zarzut – choć developerzy radzą sobie z zagospodarowaniem przestrzeni i zgrabnie wykorzystują do straszenia mechanikę, to już **dialogi są średnie**. Silono się na dziwaczność, starano się stworzyć zapadające w pamięć postacie i celowano w niedosłowność „Miasteczka Twin Peaks”. Jest to jednak na tyle niezdarne, że – dając głowę – osoba odpowiedzialna za scenariusz nigdy się pisarstwem nie parała. Nawiasem mówiąc – nawet alfa nie usprawiedliwia licznych błędów interpunkcyjnych.

Co bym nie narzekał – jestem Darkwoodem oczarowany. To kolejny, obok

Lone Survivor, dowód na to, że groza może się czuć w pikselach, a nie w wysokobudżetowych miksturach efektów cząsteczkowych, mocapu i orkiestrowych uderzeniach. Kwasowi Czarodzieje – zapewniliście mi jednego z lepszych bad tripów ostatnich lat. **[CDA]**

CIESZY

- **minimalizm czemuś tu służy**
- **intensywna i niepokojąca**
- **doskonałe udźwiękowienie**

NIEPOKOI

- **kilka technicznych babółków**
- **założenia mogą się jeszcze mocno zmienić**
- **dialogi są co najwyżej takie sobie**

Horror, który nie babrze się w dosłowności.

wawszy narkotyczny koktajl) każą nazwać grę rolplejem. Jest tu szczypta craftingu – ze znalezionych komponentów tworzymy pochodnie, wytrychy czy bandaże, od napotykanych osób kupujemy lepszy oręż (na pewnym etapie wkracza też broń palna). Nie sposób jednak odmówić tytułowi przygodowych akcentów i elementów survivalu.

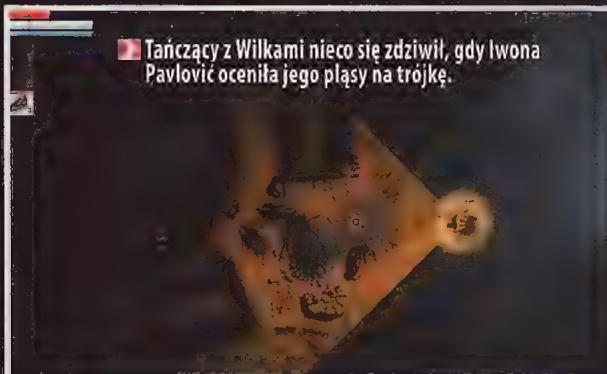
Choć obcowanie z Mrocznym lasem jest doświadczeniem szalenie sugestywnym, **na etapie alfy jego odbiór nieco osłabia kilka drobnych i jeden spory problem**. Crashe, spadki płynności, dziwaczne bugi w rodzaju wyciemnienia całego ekranu (poza postacią i krawędziami mapy) można zbyć machnięciem dłoni, bo też we wcze-



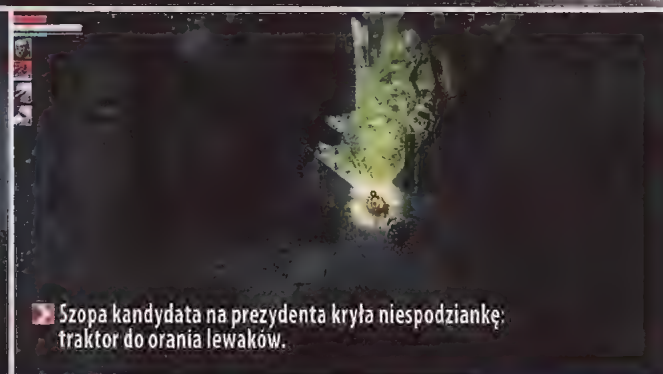
Polak potrafi!

Darkwood to kolejny dowód na to, że Polacy coraz lepiej korzystają z dobrodziejstw finansowania społecznościowego. Za pośrednictwem serwisu indieGoGo ekipa Acid Wizard zebrała ponad 57 tys. dolarów, a nie zapominajmy, że w ubiegłym roku wsparliśmy i inne ciekawe projekty rodem z nad Wisły. Shooter Superhot zgromadził 250 tys. baksów, Hard West, taktyczny rolplej byłych twórców Call of Juarez – niemal 100 tys.

■ **Tańczący z Wilkami nieco się zdziwił, gdy Iwona Pavlovic oceniła jego pływ na trójkę.**



■ **Szopa kandydata na prezydenta kryła niespodziankę: traktor do orania lewaków.**



► PRODUCENT: WARGAMING.NET
 ► DATA WYDANIA: JAK BĘDZIE GOTOWA
 ► JAK ZAGRAĆ: ZDOBYĆ KOD ZAPROSZENIOWY
 ► OPŁATY: MIKROPŁATNOŚCI
 ► WWW.WOTGENERALS.EU

► GATUNEK: KARCIANKA



JUŻ GRALIŚMY!

WORLD OF TANKS GENERALS

► Czołgał się: **Allor.pl**

Całostronicowa zapowiedź przeglądarkowej gry F2P? Na dokładkę karcianki? Okazja jest jednak wyjątkowa, bo po pierwsze w roli głównej występują w niej czołgi, po drugie jest to w równym stopniu turowa strategia, a po trzecie... fajne to!

Obecnie Generalowie są w półotwartej becie. Teoretycznie może do niej dołączyć każdy, jedyny warunek to szczęście, inaczej zwane kodem zaproszeniowym. Po tym, co działo się podczas ich rozdawania na naszej stronie, widać, że jak dotąd jest ich znacznie mniej niż chętnych. Tylko czy jest o co walczyć? Karcianek jest przecież na rynku sporo. Czy zamiana klimatów fantasy na pierwszą połowę XX wieku, tanków na czołgi, a dps-ów na artylerię to wystarczający powód, by wysłać swojego druida (czy czym tam akurat najchętniej grasz w Hearthstone'a) na urlop?

Planszówka z czołgami

Jak na grę przeglądarkową, Generalowie wyglądają nad wyraz dobrze. Nie jest to jeszcze poziom Blizzarda, ale brakuje niewiele, za to gry nie trzeba instalować, wystarczy wejść na jej stronę z Opery, Chrome'a lub Firefoksa i zalogować się na swoje (dopuszczone uprzednio do beta-testów) konto. Potem zaczynasz samouczek!... ta gra jest na tyle wyjątkowa, że godziny spędzone w MtG czy Hearthstone nie dają żadnej przewagi. Bo z typową karcianką Generalowie mają tyle wspólnego, co ona z grą w Wojnę.

Żeby nie było – nadrzędnym celem jest oczywiście zniszczenie wrogiego szta-

► Nowe karty trzeba „wymyślić” za XP-ki zdobywane w bitwach. I kupić za kredyty.



bu. Rzecz w tym, że zamiast na zwykłym stoliku karty wyklada się w Generalach na planszy o wymiarach 3 x 5 – i to nie gdziekolwiek, a na jednym z trzech pól położonych tuż przy nieruchomym sztabie. A to dopiero początek. Bo gdy już się na polu walki znajdują, mogą się nimi poruszać – czołgi lekkie o dwa pola, pozostałe o jedno. I oczywiście atakować wroga. Każdy pojazd ma punkty wytrzymałości i siłę ataku, a do tego jeszcze opcjonalnie zdolności specjalne oraz punkty zaopatrzenia (odpowiednik łądów z MtG, od którego zależy, jakie karty można w danej turze zagrać, bo wiąże się to ze zużyciem surowców).

Rozkazem go!

Sam sztab również dysponuje atakiem, w grze jest też artyleria, która kryje ogniem całe pole walki, a nie tylko te tuż obok. Do tego dochodzą karty rozkazów i modyfikacji. Mogą na przykład zwiększyć siłę ataku sztabu, jego pulę punktów wytrzymałości, zadać obrażenia wrogim kartom bądź też je lekko popsuć, na przykład zmniejszając siłę ataku. Mało?

Grać można Rosjanami, Niemcami i Amerykanami. Na początku różnią się tylko bonusami: sztab tych pierwszych ma najwięcej życia, drugich mocniejszy atak, a trzecich przoduje pod względem surowców. Za zdobyte podczas bitew punkty doświadczenia oraz kredyty odkrywa się jednak nowe karty, a każda z nacji ma swoje własne drzewka rozwoju. I choć wszystko trafia ostatecznie

do jednego worka, wiele zdolności specjalnych będzie aktywnych tylko, jeśli dana karta trafi do talii z konkretnym sztabem (który zresztą również można ulepszyć).

Dużo dobrego

Obecnie w grze każda ze stron ma do dyspozycji po 7 sztabów i ponad 50 kart, co razem z treningowymi i premium daje 211 „kartoników” do wyboru. To trzykrotnie mniej niż w Hearthstone, ale w Generalach dochodzi jeszcze taktyczna walka na planszy, więc w rzeczywistości pojedynek jest znacznie bardziej wyrównany. Czy Wargaming ma szansę wyjść z niego zwycięsko? Po paru tygodniach walk w WoTG stawiałbym – mimo mojej miłości do wszystkiego, co na gąsienicach – co najwyżej na remis. Ale choć nie jest to gra o równie dużym potencjale co WoT, świetnie sprawdza się jako przerywnik. Innymi słowy jest na co czekać – a zwłaszcza na premierę wersji mobilnej, bo to właśnie urządzenia mobilne będą moim zdaniem dla Generalów lepszym środowiskiem niż pecety. (GOA)

CIESZY

- połączenie karcianki i planszówki
- bardzo duże możliwości taktyczne
- (docelowo) wspólne konto z innymi tytułami Wargamingu

NIEPOKOI

- brak (na razie) aplikacji mobilnej
- spory (na razie) grind, by zdobyć kolejne karty

► Przedstawione jak w planszówce pole walki, po którym poruszają się czołgi, zwiększa złożoność rozgrywki.



► PRODUCENT: HAEMIMONT GAMES
► DATA WYDANIA: LATO 2015
► JAK ZAGRAĆ: STEAM EARLY ACCESS (OK. 80 ZŁ)
► MULTI: CO-OP ONLINE DO 4 GRACZY
► VICTORVRAN.COM

► GATUNEK: AKCJA/RPG

JUŻ GRALIŚMY!

Victor Vran

Wszedł między Vran-y: **Don Pesos**

Rodzinne koligacje Victora Vrana budzą szacunek – koleś jest nie tylko nieodrodnym bratem bliźniakiem Van Helsinga, ale również krewnym włoskich mafiozów, władców starożytnego Rzymu, a nawet samego El Presidente!

To połączenie akcji z RPG od studia Haemimont Games, twórców takich tytułów jak seria Tropico, Imperium Romanum czy też trochę świeższej Omerta – City of Gangsters. Nieco dziwi fakt, że bułgarskie studio specjalizujące się w strategiach zajęło się produkcją gry akcji (prawdopodobnie pozazdrościli sukcesu Van Helsinga kolegom z NeoCore) – efekt tego eksperymentu wywołał jednak w mnie pomruk zachwytu i zbiera cały czas dobre recenzje na Steamie.

Ogrywana przeze mnie wersja zawierała jedynie strzępy głównego wątku fabularnego. Tytułowego bohatera poznajemy w momencie, gdy w odpowiedzi na list swojego kumpla Adriana udaje się w podróż do Zagoravii (o rzut kamieniem od Zalasavii) – miasteczka, które łączy jeżdżące po ulicach samochody i broń palną z renesansowymi zamczyskami i urzędującymi w nich królowymi. Jeśli graliście w The Incredible Adventures of Van Helsing – jesteście w domu. Vran czerpie z tego tytułu klimat, miejsce akcji, profesję protagonisty, rozgrywkę i praktycznie wszystko inne. Na szczęście w tej mieszance można odnaleźć też kilka autorskich pomysłów.

Kicanie po kurhanie

Pierwszym z nich jest często podkreślana przez twórców obecność skoków (a nawet wall- i rocketjumpów!). Pełnią one funkcję uniku podczas walki, ale mogą służyć też do pokonywania segmentów platformowych. Vran zmienia się wtedy w coś na modłę izometrycznych spin-offów Tomb Raidera, a skakanina zazwyczaj kończy się dotarciem do umieszczonego w pozornie niedostępnym miejscu kufierka. Każdy dungeon zawiera kilka takich sekretów i oprócz profitu w postaci

nowych pukawek zwyczajnie fajnie się ich szuka. Tym bardziej że poza podążaniem za wątkiem fabularnym możemy pobawić się w wykonywanie wyzwań. Każdy z obszarów ma ich pięć i zaskakują one pozytywnie różnorodnością (znajdź ukryte pomieszczenie, ubij minibossa, walcz tylko młotem etc.). Zachęca to do wracania do już zaliczonych miejscówek i daje sporo satysfakcji.

Poza tym twórcy zdecydowali się na dość ryzykowny krok, niemal całkowicie kastrując bohatera ze współczynników (zostały jedynie punkty żywotności, których liczba rośnie co kilka poziomów). Próżno więc szukać tu farmienia doświadczenia, rozdzielania punktów umiejętności i rozbudowy pod kątem określonego buildu. Awansując na kolejny poziom, wcale nie czuję się potężniejszy – ot, czasem odblokowuje się jakiś slot na dodatkową broń lub napój, ale nie daje to dużej przewagi. Jedyną namiastką personalizacji postaci to dobieranie jej wyposażenia. Podczas podróży przez Zagoravię zdobywamy więc nowe

stroje (zmieniają wygląd i lekko polepszają statystyki), kłatwy (utrudniają grę, ale premią doświadczeniem) oraz karty przeznaczenia (dają pasywne bonusy, możemy wybrać maksymalnie trzy).

Moździerzem i rapierem

Tę dosyć dziwną biedę w mechanice nadabra przez jakiś czas system walki. Już na starcie dostajemy w łapy osiem bardzo odmiennych narzędzi mordu (m.in. kosę, działko elektryczne, moździerz i księgę z inkantacjami) i dzięki mocno zróżnicowanemu przeciwnikom nie możemy ograniczyć się tylko do jednej ulubionej zabawki. Niestety po kilku godzinach walka nie ma nic nowego do zaoferowania i sprowadza się do beznamiętnego klikania przycisku myszy (bądź pada – to rozwiązanie sprawdza się tu dobrze). Wrogowie też respawują się natychmiast po opuszczeniu obszaru i przy każdym odwiedzinach musimy prać ich od nowa. Mam nadzieję, że twórcy sobie z tym problemem do czasu premiery poradzą – zwłaszcza że na szczęście słuchają i stosują się do uwag społeczności. (GDA)

CIESZY

- elementy platformówkowe
- wyzwania
- różnorodność broni i stylów walki
- studio prosi graczy o sugestie i faktycznie się do nich stosuje

NIEPOKOI

- levelowanie nie sprawia satysfakcji
- walka po pewnym czasie nudzi



► Przemierzając podziemia, natkniemy się na wejścia do innych podziemi, które są hubami do kolejnych – łatwo się zgubi!



Skuteczny early access

Zdziwiłem się nieco, widząc we wczesnym dostępie grę tak dużego studia jak Haemimont – wszak tego typu dystrybucja jest domeną sceny indie. Tym razem jednak wcale nie chodzi o skok na kasę – gra jest prawie kompletna i czuje się, że głównym celem jest zebranie feedbacku, co zostało ułatwione przez wbudowanie w kod narzędzi do zgłaszania bugów i sugestii.

► Krytyk od tego nieumarłego powoduje przymożną potrzebę jazdy na niewidzialnych koniach. Oppan Victor Vran!



- PRODUCENT: FLIX INTERACTIVE
- DATA WYDANIA: 2015
- JAK ZAGRAĆ: STEAM EARLY ACCESS (OK. 80 ZŁ)
- MULTI: BRAK (BYĆ MOŻE BĘDZIE)
- WWW.EDENSTARGAME.COM

➤ GATUNEK: SURVIVAL

JUŻ GRALIŚMY!

EDEN STAR

Łapał stopa przez galaktykę: **Papkin**

Na początku Papkin stworzył generator. Widząc, że generator jest dobry, oddzielił go od promieniowania tarczą energetyczną. Wtedy Papkin rzekł „Niechaj się stanie wieżyczka strażnicza” i stała się wieżyczka strażnicza. I tak upłynął wieczór i poranek – dzień pierwszy.

Niegościnnie (przynajmniej w założeniach) środowisko hula na czwartym Unreal Engine, eksplorację przeplata crafting, podstawy rozgrywki da się streścić na dziesięciu ekranach samouczka. Brzmi jak kolejny steamowy superstar, superhit i aż szkoda, że Eden Star jest w wersji pre-alpha nadto zachowawczy. Błądząc po rubieżach znanego kosmosu, naprawdę chciałoby się poczuć jak bohaterowie „Osady” Bułyczowa, tymczasem w grze Flix Interactive zbyt szybko można podporządkować nowy świat swojemu widzimisię.

Czy to ptak? Czy to samolot? Nie, to...

...Generator, który właśnie spadł jakiś kilometr od naszej kapsuły. Otworzyłeś patrzalki i wygramoliwszy się z miejsca zrzutu, trzeba czym prędzej wyciągnąć ku niemu nogi, bo też wraz z nadejściem nocy planeta zaczyna emitować promieniowanie, które wpięty przegryza się przez nasze tarcze, a później podgryza pasek zdrowia. W dodatku gdy rozum śpi, budzą się rozmaite okropieństwa, na szczęście przynajmniej wobec nich nie jesteście bezbronni. Początkowo możemy potraktować autochtonów falą uderzeniową (uwaga jednak – kilka takich strzałów przymusza do strategicznego odwrotu celem zebrania fauny, jaka uzupełnia braki w energii) bądź unieruchomić i cisnąć o najbliższą skałę. Fajno i dynamicznie, choć walka nie należy (na razie?) do wymagających i po

cichu liczę na to, że wraz z kolejnymi aktualizacjami bestiariusz rozrośnie się o kilkoro Ło Jezu Jak Trudnych W Obejściu Poczwar.

Eden Star, jak większość gatunkowych funfli, przez kilka pierwszych kwadransów kuś obcością świata, funkcjonowania którego rzeczywistość trzeba się nauczyć. W dodatku niespecjalnie da się napawać ślicznymi widoczkami, bo gdy ranne wstaną zorze, mamy tylko osiem i pół minuty, by zdobyć jak najwięcej surowców przed zmrokiem. Początkowo dobrze rozłożyć na czynniki pierwsze kilka drzew i kamulców, później – wyprawiać się w dalekie krańce planety po naprawdę rzadkie minerały. Polecam poświęcenie nadwyżki surowców na szybkostrzelne wieżyczki (noc przyciąga agresorów) i – zwłaszcza – kupno broni palnej. Bez niej nie zniszczymy gniazd roju, z których zbieramy zasób potrzebny nam... w zasadzie do wszystkiego, od postawienia kolejnej bazy, przez samorozwój, po konstrukcje ciut bardziej skomplikowane od ścian, bloków czy fundamentów. Nie żebyśmy się zresztą mieli nabudować...



Ja to mężczyzna pracujący jestem...

...Żadnej pracy się nie boję, stąd też boleję, że w udostępnionej wersji zabudowań jest garstka. Przydałby się większy ekwipunek i co-op, pod który gra wydaje się wręcz skrojona. Już, natychmiast, w te pędy należy zaimplementować jakikolwiek system zapisu, zwłaszcza że choć udostępniony fragment jest dopracowany, to miewa tendencje do wywalania nas prosiutko na pulpit Windowsa.

Eden Star jest drogim (ok. 84 zł) demem – to dopracowany, choć nikczemnie niewielki fragment gry, który spełnia swoją funkcję śpiewająco. Po kilku wspólnie spędzonych godzinach tytuł przekonał mnie, że warto czekać na kolejne aktualizacje i pełną wersję. Nieśmiało też przypominę, że mówił wam to gość uczulony na bzdurne symulatory spacerowicza, próby sklonowania Minecrafta oraz eksploracyjne Bóg wie co. Życzę sobie, żeby upływały mi przy nim wieczory i poranki – dni liczne. [COA]

CIESZY

- proste zasady rozgrywki
- bardzo ładne środowisko
- ma swój klimat

NIEPOKOI

- wszystkiego jest tu za mało
- w tej chwili nie można zapisać rozgrywki
- za niski poziom trudności



Już wkrótce

Ekipa Flix Interactive ma względem tytułu śmiałe plany. Kolejne aktualizacje przyniosą – między innymi – system zapisu, tryb dla wielu graczy (w niesprecyzowanym jeszcze kształcie) oraz moc nowych przeciwników, budynków, broni i elementów pancerza. Bardzo dobrze, bo choć w tej chwili Eden Star to obiecujący szkielecik, gra ma zadatki na znakomity tytuł.

► PRODUCENT: MOHAWK GAMES
 ► DATA WYDANIA: 2016
 ► JAK ZAGRAĆ: STEAM EARLY ACCESS (OK. 140 ZŁ)
 ► MULTI: DO 8 OSÓB ONLINE
 ► WWW.OFFWORLDGAME.COM

► GATUNEK: EKONOMICZNA

OFFWORLD

TRADING COMPANY

■ Został Rockefellerem kosmosu: **Cursian**

Połączenie nazwiska głównego projektanta czwartej Cywilizacji i łatki „gra ekonomiczna” wywołało we mnie dość oczywiste skojarzenia: heksy, tabelki, popyt, podaż i tym podobne odstraszające masowego odbiorcy. Okazało się, że najnowsza gra Sorena Johnsona to coś zupełnie innego. To istny Quake Live swojej kategorii.

JUŻ GRALIŚMY!

► CDA od kuchni: sobota, 16:00. Siedzę przed monitorem, gapię się na te tabelki i zastanawiam się...

► Wolny rynek wolnym rynkiem, ale sprawiedliwość musi być po naszej stronie!

► ...jak, do diabła, wymyśla się podpisy do screenów z Football Managera? [Bardzo trudno – dop. Cormac]

Jedna z najszybszych gier ekonomicznych w historii.

Czyli jedna z najszybszych gier ekonomicznych w historii gatunku. Rozegranie każdego poziomu to kwestia 30-40 minut, więc początkowo dynamika zabawy potrafi onieśmielić – tym bardziej że liczy się nie tylko dobry plan, ale też jego sprawna realizacja.

Za dolar, co jak Ziemia zielony!

Gracz lub gracze – Offworld Trading Company zostało stworzone z myślą o multi – trafiają na stosunkowo ciasną, złożoną z heksów mapę i mają za zadanie zeskanować powierzchnię Marsa tak, by określić najlepszą, najbogatszą w złoża lokalizację dla przyszłej kolonii. W teorii nie stoi na przeszkodzie, by poświęcić tej czynności nawet kilka minut, ale w praktyce nie ma o tym mowy: konkurencja nie śpi i tylko czeka, by sprzątnąć nam sprzed nosa najlepsze kęsy i czym prędzej rozpocząć wydobycie.

Po upatrzeniu sobie „wymarzonego” kawałka Czerwonej Planety, czyli pluciu sobie w brodę, że nie wybrało się czegoś parę sekund wcześniej, nadchodzi czas, by postawić na nim kwaterę główną. Istnieją cztery rodzaje takich budynków-ras, a decyzja ma kluczowe znaczenie w kontekście przyszłego rozwoju firmy – baza robotyczna sprawia na przykład, że nie musisz przejmować się kwestią zdobywania wody, tlenu i jedzenia, ale w zamian za to przeznaczysz więcej środków na jej rozbudowę.

Podstawową formą zarobkowania jest wydobywanie i sprzedaż surowców. Dostęp do złóż zdobywa się, stawiając na konkretnym heksie odpowiednią strukturę – pole staje się wtedy nieosiągalne dla innych. Siłą rzeczy trwa o takie miejsca nieustanny wyścig. Na szczęście gra nie zamienia się przez to w bezmyślną klikaninę: każdy gracz dysponuje jedynie niewielką liczbą praw do zajęcia terenu. Limit zwiększa się po rozbudowaniu kwatery głównej, ale żeby to zrobić, trzeba mieć w kieszeni sporo surowców. Jeśli więc źle rozplanujemy posunięcia, może się okazać, że firma nie ma już jak się rozrastać, a od tego tylko krok do bankructwa.

Capitalism, ho!

By zwyciężyć, należy przejąć kontrolę nad spółkami innych graczy, wykupując 100% ich udziałów. Na ceny akcji wpływa ogólna kondycja finansowa firmy (ewentualny dług, majątek, posiadane złoża itd.), więc efektywne zarabianie jest nie tylko środkiem do zwycięstwa, ale także najlepszym instrumentem obrony – im więcej kosztują twoje akcje, tym trudniej cię wykupić.

W Offworld Trading Company nie mogło jednak zabraknąć zagrywek UOKiK-owi niemiłych. Za pośrednictwem czarnego rynku da się więc, na przykład, kupić impuls

elektromagnetyczny, który wyłącza z użytku wrogie kopalnie. Albo zdetonować podziemną bombę jądrową i na stałe zmniejszyć wybrane złoża. Do tego dochodzą jeszcze budynki specjalne – i chociaż wzniesienie jednego z nich to duży wydatek, możliwości spekulacji surowcami lub wykupowania patentów na wybrane technologie szybko zwracają inwestycję.

Mimo ciekawych założeń OTC nie jest pozbawione wad. Część z nich, jak np. świecące pustkami serwery, straci zapewne na znaczeniu po premierze, ale na poprawę fatalnej, gwałcącej uszy oprawy dźwiękowej raczej bym nie liczył. No i pozostaje jeszcze kwestia obłędnie wysokiej ceny: za grę zażądano 37 \$, czyli niewiele mniej, niż konkurencja chce za znacznie bardziej rozbudowane tytuły klasy AAA. Nowa gra Johnsona jest więc interesującym, ale na razie niewielkim dziełkiem i na tym etapie raczej nie warto płacić za nią blisko 140 zł. [CDA]

CIESZY

- dynamika rozgrywki
- krwiożerczy kapitalizm rządzi!

NIEPOKOI

- pustki na serwerach
- cena!

Jak się to (z)robi w rzeczywistości

Projekt Mars One, o którym pisaliśmy w numerze 07/2014, z miesiąca na miesiąc coraz bardziej wygląda jak mizonka twórców. Sypią się podejrzenia o próbie oszustwa, kandydaci zdobywają punkty m.in. za zakup oficjalnych gadżetów projektu borykającego się z problemami finansowymi. Wiele wskazuje na to, że planowana przez Holendrów misja mająca na celu założenie na Czerwonej Planecie ludzkiej kolonii nie powiedzie się. W to, że ludzkość założy kolonię na Marsie, wciąż wierzy jednak Elon Musk, szef SpaceX, który jeszcze w tym roku ma ujawnić projekt statku transportowego, jaki będzie mógł zabrać ze sobą 100-ton ładunku dla przyszłych ludzkich Marsjan.

- PRODUCENT: COUNTERPLAY GAMES
- DATA WYDANIA: LATO 2015
- JAK ZAGRAĆ: ZAPISAĆ SIĘ DO BETY NA OFICJALNEJ STRONIE
- MULTI: DLA 2 OSÓB (LOKALNE I SIECIOWE)
- WWW.DUELYST.COM

➤ GATUNEK: KARCJANKA/TAKTYCZNA

JUŻ GRALIŚMY!

DUELYST

■ Dał się złapać w małą siatkę: **spikain**

Połączenie karcianki z taktyczną turówką? Duelyst brzmi, jakby ktoś uzyskał dostęp do moich mokrych snów i postanowił stworzyć na ich podstawie grę. I chociaż w praktyce nie jest już tak idealnie jak na papierze, to po kilku godzinach zabawy wiem, że nie poprzestanę na alfie.

Duelyst to już nawet nie maraż dwóch gatunków, a wręcz dwie konkretne, sprytne wymieszane gry. Pierwszą jest Tactics Arena, czyli – jak wskazuje nazwa – taktyk z tradycyjną siatką rozciągniętą na małej planszy, a drugą znany wam Hearthstone. Obie produkcje opierają się głównie na pojedynkach online, więc tak też będzie w tym przypadku. Zresztą, powinniście już być w stanie mniej więcej wyobrazić sobie gameplay: chronimy główną postać i bijemy przeciwnika, korzystając z kart dostępnych w ułożonej przez nas talii. Wszystko to odbywa się na stosunkowo skromnej planszy, po której poruszają się bohaterowie obu graczy.

Tutaj kręcę nosem

No właśnie, skromnej – to mój największy problem z Duelystem. Plansze w grze to areny, a nie, jak w dobrych taktycznych erpegach, zmyślnie zaprojektowane pola bitwy ze strategicznie użytecznymi punktami i obiektami, które można wykorzystać dla swojej przewagi. Są płaskie, a więc odpadają takie pomysły jak chowanie jednostki za rogami lub ustawianie jej na wzniesieniu, z którego nie dosięgnie jej przeciwnik.

Siatka 5 na 9 też nie powala – być może twórcy stwierdzili, że mało zróżnicowanej

planszy nie ma sensu bardziej rozciągać. Jeżeli tak było w istocie, to zgodzić się z tym podejściem nie mogę: w Tactics Arena są one kompletnie puste, ale znacznie większe, dzięki czemu faktycznie mamy do czynienia z bitwą, a nie kopaniem, w której każdy może okładać każdego. Oczywiście koloryzują, bo ciekawe taktyczne sytuacje w Duelystcie mają czasami miejsce, ale element ten zdecydowanie mógłby zostać rozwinięty. Poza tym wychodzę z założenia, że jeżeli w 1995 roku powstało szalenie głębokie gameplayowo Tactics Ogre, to w 2015 twórcy nie powinni ustawić poprzeczki zbyt nisko.

Tutaj trochę mniej kręcę nosem

W Duelystcie są też karty – zarówno takie, które w grze zachowują się jak jednostki, jak i zaklęcia z przeróżnymi zastosowaniami. Ofensywne, defensywne, ofensywno-defensywne i inne. Wszystko to na każdym

roku przywodzi na myśl Hearthstone'a. Można się z tego cieszyć, ale można się też smuć – jeżeli w niejedną karciankę już graliście, prawdopodobnie zdaciecie sobie sprawę z największej wady tej gry. Jest nią oczywiście losowość (mamy ograniczony wpływ na to, co trafi w nasze ręce), przez którą wielu hardkorowców pewnie rzuci Duelystem w kąt z obrzydzeniem. Tak jak niektórzy odrzucają grę Blizzarda i wracają do Magic: The Gathering.

I wiecie co? Problemy, które wymieniłem – zarówno jeżeli chodzi o warstwę taktyczną, jak i karcianą – nie przeszkadzają Duelystowi w byciu przyjemną,ciągającą grą już na etapie alfy – po premierze będzie więc pewnie jeszcze lepiej. Jeżeli nie połamaliście kciuków na hardkorowych taktycznych erpegach i nie wytarliście opuszków, rozgrywając setki tysięcy partii w starszokolne TCG, zignorujcie ten tekst. To przede wszystkim szczęśliwy związek dwóch formuł, które już dawno się sprawdziły – nie ma wątpliwości, że w duecie przypadną do gustu całemu tłumom graczy. Choć ja nadal czekam na Final Fantasy Tactics Online... [CDA]

CIESZY

- śliczna oprawa
- gridowy taktyk, którym ma szansę zainteresować się więcej niż sto osób na świecie

NIEPOKOI

- miejscami jest skromnie



➤ Golemy ze smoczej kości, karty, tury... woohoo o_o.



Z kartonu do sieci

Duelyst narodził się z planszówki, którą wymyślił twórca na potrzeby imprezy w gronie przyjaciół. Okazała się tak dobra, że jeden ze znajomych zaproponował zbudowanie jej od podstaw w formie cyfrowej.



➤ Niby-chaos na ekranie, ale tak naprawdę to bardzo prosta, może nawet trochę za prosta gra.

ASUS zaleca system Windows.



ASUS G751

z procesorem Intel® Core™ i7

od 4999zł*

POCZUJ WEWNĘTRZNA MOC



TurboMaster

TurboMaster Technology
Stabilne Podkręcanie Karty Graficznej



Steam Key
Szybki dostęp do Steam



Dual Copper Fans
Ultrawydajne Chłodzenie



ROG Macro Key
Programowalne przyciski



Poczuj magię nowego komputera ze znakiem Intel Inside®

Intel, Logo Intel, Intel Inside, Intel Core i i Core Inside są znakami towarowymi firmy Intel Corporation w U.S.A. i w innych krajach.

* Sugerowana cena detaliczna

> PEGI

16

> PRODUCENT: OBSIDIAN ENTERTAINMENT

> DYSTRYBUTOR: CENEGA

> CENA: 120 ZŁ

> WERSJA PL. NAPISY

> MULTI: BRAK

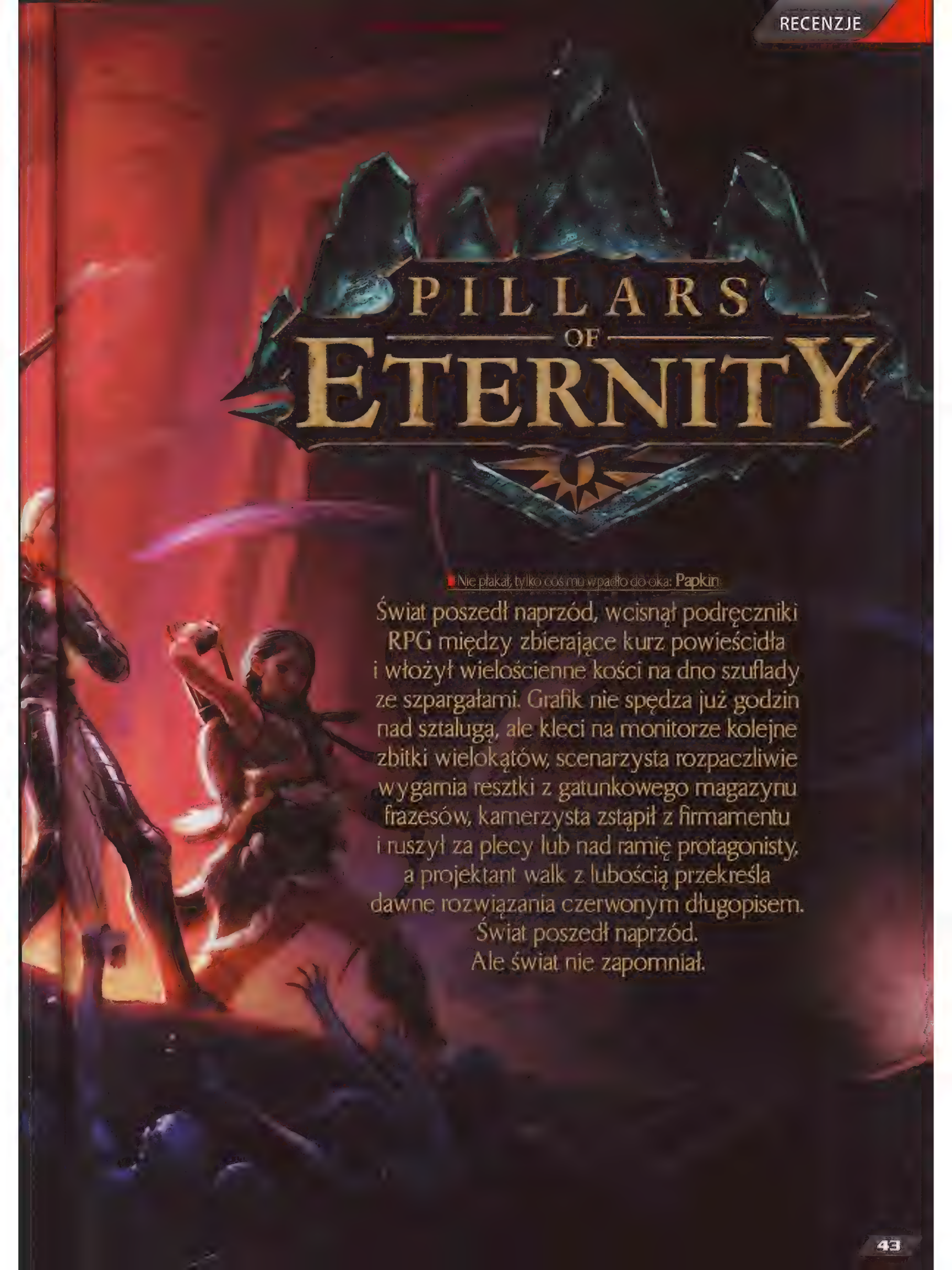
> DEMO: BRAK

> PC: VISTA/7/8, CPU 2,5 GHZ, 4 GB
RAM, GF 9600 GT/ATI HD 4850

> GATUNEK: KLASYCZNE RPG



PILLARS OF ETERNITY



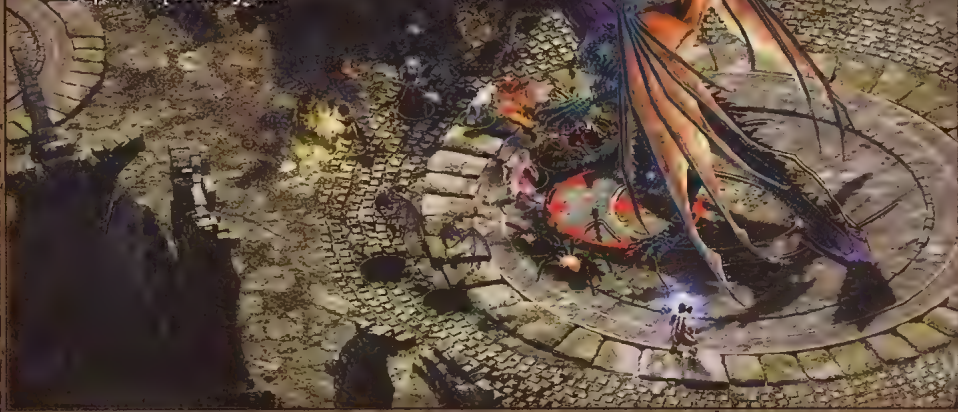
PILLARS OF ETERNITY

■ Nie płakał, tylko coś mu wypadło do oka: Papkin

Świat poszedł naprzód, wcisnął podręczniki RPG między zbierające kurz powieścicidła i włożył wielościennie kości na dno szuflady ze szpargałami. Grafik nie spędza już godzin nad sztalugą, ale kleci na monitorze kolejne zbitki wielokątów, scenarzysta rozpaczliwie wygania resztki z gatunkowego magazynu frazesów, kamerzysta zstąpił z firmamentu i ruszył za plecy lub nad ramię protagonisty, a projektant walk z lubością przekreśla dawne rozwiązania czerwonym długopisem.

Świat poszedł naprzód.
Ale świat nie zapomniał.

▶ Jeden błąd ortograficzny w urzędowym piśmie sprawił, że krakowscy władarze nie uporali się ze smogiem.



Filary wieczności to coś więcej niż hold dla Baldura, Tormenta i innych rolplejowych nestorów. To środkowy palec wymierzony w stronę Wiedźminów, Masseffektów i Dragonejdów. Palec, jaki uniosło ponad 70 tys. miłujących starą szkołę awanturników, którzy w odpowiedzi na kickstarterowe popolite ruszenie wrzucili na barki Obsidianu ciężar przeszło 4 milionów dolarów. Kiepski jestem w suspensie i nie będę was dłużej trzymał w niepewności: to były znakomicie wydane pieniądze. **Ta gra nie miała prawa się udać, a jednak się udała**, co więcej – a gotów jestem bronić tego stwierdzenia nawet na ubitej ziemi – pod wieloma względami ma od klasyków spod znaku Infinity Engine znacznie więcej klasy.

Świat się pomylił

„Zbudowana na szczycie skał, górujących nad Wybrzeżem Mieczy, Cytadela Candlekeep...”, o przepraszam, kartki mi się sklepiły. Khem... Chris Avellone i Josh Sawyer wznieśli nie Filary, ale Fundamenty, na jakich spokojnie można zbudować kilka kolejnych produkcji – **Jelenioborze ma wyrazistą tożsamość, bogatą historię i rozbudowaną kosmologię**. Główny wątek fabuły osnuto wokół quasi-buddyjskiej koncepcji wędrowki ducha. Choć zgodnie z Drugą regułą pisania scenariuszy według Papkina skrypt, w którym słowo „dusza” pada więcej niż dwa razy, powinien wylądować w koszu, historia jest solidna, a w jej budowaniu pomagają isticie tormentowe, literackie opisy. W dodatku autorzy przynajmniej parokrotnie sięgają po sprawdzone triki: finał drugiego aktu jest do bólu baldurowy (i – żebyśmy mieli jasność – to jeden z tych komplementów, które poprzedzają klęknienie na jedno kolano i wyciągnięcie pierścionka z kieszeni marynarki), a Ten Główny Zły mógłby stanąć w jednym szeregu z Jonem Irenicusem. Od początku ma się wrażenie wyjątkowości protagonisty, a **epickość wydarzeń momentami wręcz wylewa się z ekranu**.

Pimp My Hero

Na widok znajomego okna tworzenia postaci niejeden z was będzie musiał otrzeć

oko rękawem. Wzruszenie ustąpi jednak pola ciekawości, bo **choć niby mamy do czynienia ze starą szkołą spod znaku D&D, iluzja ta szybko się rozmywa**. I nie mówię tylko o tym, że obok elfów, ludzi i krasnoludów odmeldowują się boscy (odpowiedź na znanych z Lochów i Smoków aasimarów/tieflingów), orlanie (niziołki, które muszą zmagać się nie tylko z nader bujnym owłosieniem, ale i niechęcią ze strony innych cywilizowanych ras uniwersum) oraz żyjący w pobliżu zbiorników wodnych aumauani (optycznie: na’vi z „Avatara”). Rzecz w tym, że... każdy współczynnik jest ważny i każdy przydaje się tak

To nie Filary, ale Fundamenty, na jakich da się oprzeć serię.

podczas walki, jak i interakcji. PoE zrywa z tradycją tworzenia wojowników legitymujących się trzema punktami mądrości. Nad rozkładem cech дума się długo, choć – naturalnie – w trakcie gry można nadrobić niedostatki przedmiotami.

Klas mamy aż 11 i pokuszono się tu o daleko idące poprawki. Bard, ochrzczony dla niepoznaki pieśniarzem, nie współdzieli talentów

ze złodziejem ani czarów z magiem. Zamiast tego wypisuje przynależne tylko swojej profesji strofy, które gwarantują podczas walki atrakcyjne buffy/debuffy. Mało tego, po skleceniu zwrotki można ją poświęcić na rzucenie zaklęcia (trubadur to zresztą niekwestionowany ekspert od magii przywołań, a zawezwanie do pomocy dwóch ogrów staje się później – nomen omen – filarem każdego starcia). Czarodziej tradycyjnie dysponuje wszechstronną księgą uroków i ofensywnych pocisków-promieniostozków, jakie odnawiają się wraz z odpoczynkiem. Co ważne: nawet jeśli wypstryka się on z kul ognia, nie pozostaje bezbronny i zawsze ma na podorędziu specjalne ciosy w rodzaju obszarowego magicznego ataku czy punktowego uderzenia grimuarem. Druidzi, dzięki umiejętności przemiany w zwierzęta, świetnie sprawdzają się na pierwszej linii, kapłani mają na podorędziu rozległą paletę błogosławieństw i zaklęć leczących, a najciekawszy enigmatyczny z łatwością wywołują na polu walki efekty w rodzaju strachu bądź przejmują kontrolę nad antagonistami. No i wcale nie muszą oni kłaść się do śpiworków, by ruszać do kolejnej mordokleпки z kompletem zdolności, te bazują bowiem na wskaźniku koncentracji, jaki dość szybko się odnawia.

Obsidian zapewnił nam wsparcie ośmiu autorskich indywiduów, które poza zlecaniem misji pobocznych oferują masę interesujących dialogów i (niekiedy całkiem

dowcipnych) komentarzy (obyło się bez romansów, a szkoda). Przed szeregiem występuje zwłaszcza Niezlomny, kapłan, który zwykł wyzywać swoją boginię od ładacznic. Każde zagadnięcie pomyłonego duchownego skutkuje pogłębieniem wiedzy o historii świata gry i zwłaszcza funkcjonujących w jego obrębie religii, w dodatku gość jest rubaszny jak pijany Rumcajs i uroczo szorstki w obejściu. Nim zgromadzimy komplet

▶ Jedyną metodą pokonania takiego kolosa jest skoordynowane uderzenie w szczepionkę.



Wokół plujni i grzybni rozgrywała się rozpaczliwa patatajnia.



GRA ZATKZYMANA

Zarodnikowie: największe walce w świecie z A...
K... w... walce w... z... Zarodnikowie...
Zarodnikowie: walce w... z... Zarodnikowie...
Zarodnikowie: walce w... z... Zarodnikowie...
Zarodnikowie: walce w... z... Zarodnikowie...
Zarodnikowie: walce w... z... Zarodnikowie...
Zarodnikowie: walce w... z... Zarodnikowie...
Zarodnikowie: walce w... z... Zarodnikowie...
Zarodnikowie: walce w... z... Zarodnikowie...
Zarodnikowie: walce w... z... Zarodnikowie...

podobnych mu gaduł, niejedną raz kostki zostaną rzucone. Na szczęście w gospodach da się zwerbować postacie, jakie samodzielnie rozpiszemy od A do Z, stąd pierwsze godziny zabawy zmieniają się we frapujący poligon doświadczalny, na którym ogrywamy świeże klasy w praktyce. Zresztą fabularne fikoły potencjalnych towarzyszy da się zlekceważyć, zamiast tego – wiwat Icewind Dale – zaliczając tytuł w pełni autorskim dream teamem.

Chromolenie w bambus

Choć walki Pillars of Eternity przypominają baldurów prztyczki (słowem: nie obejdziesz się bez aktywnej pauzy), na każdym kroku czuć, że autorski system nie został – jak Lochy i Smoki – rozpisany pod kątem sesji, ale powstał, by stać się podstawą klikanego rolpleja. Krzyżując miecze, nie będziecie świadkami znanych z D&D absurdalnych, kilkuminutowych festiwali spudłowań. Niemal każdy z ciosów sięga celu (przebiwszy się przez jeden z czterech rodzajów obrony),

a znacznie częściej od „krytycznych pudeł” zdarzają się „draśnięcia”. Tu jednak wpieść muszę przytyk, bo choć – chwalmy Bhaala – bohaterowie po raptem 17 latach nauczyli się odnajdywania ścieżek na otwartych przestrzeniach, to już starcia w wąskich gardłach bywają problematyczne. Pierwsza linia – niczym radzieccy żołnierze – nie ogląda się na tyły i blokuje kompanów. Co natomiast ciekawe, tańczący z szablami dysponują nie tylko pulą punktów zdrowia, ale i osobnym paskiem wytrzymałości. Ciosy wpływają głównie na ten drugi współczynnik (gdy jego wartość się wyczerpie, dochodzi do nokautu), ale 1/4 obrażeń przekłada się na ubytek energii życiowej. Azdrowia nie da się zregenerować inaczej jak poprzez przespanie regulaminowych ośmiu godzin.

W niepamięć odchodzi jednak ucinanie komara po każdym starciu tudzież rozkładanie się na miejskich chodnikach. Czy w lochach, czy w głuszy możemy mieć ze sobą raptem dwa zestawy obozowe, co przymu-

Filar Wieczności nie jest może duży, ale przedziś liczy się technika.



sza do strategicznego planowania i radzenia sobie z dylematami w stylu: czy odpocząć już teraz, czy nasza osłabiona garstka upora się z jeszcze jednym moskali nawalem? Dobrym pomysłem jest wynajęcie kąta w gospodzie, a to dlatego, że różnica pomiędzy pokojem „dworskim” a „kupieckim” nie sprowadza się dłużej do szybkości regeneracji zdrowia. Opłacenie lokum przysparza bohaterom ciekawych premii do statystyk, które utrzymują się BARDZO długo po odezwaniu głów od poduszek.

Niekiedy warto także rozważyć mniej konfrontacyjne podejście do życia. Zapomnijcie o nastawionym na sieczkę D&D, punkty doświadczenia otrzymujemy nie za każdego położonego skurczybyka, ale jedynie za ukończenie kilku maszkar z danego gatunku (co jest uzasadnione czynieniem dodatkowych wpisów do bestiariusza), później walki to już sztuka dla sztuki. Najwięcej ekspra dostarcza wykonywanie zadań, odkrywanie nowych lokacji i korzystanie z umiejętności w rodzaju stawiania pułapek. W dodatku niekiedy bardziej opłaca się przemknąć na palcach za plecami strażników, przywdziewszy stosowne szaty, wtopić

Zabawa w dwa ognie nie jest tak trudna, gdy ma się do dyspozycji aktywną pauzę.



się w tłum mnichów bądź wykipić się z potyczki zręcznym językiem (jakkolwiek niezręcznie to brzmi).

Waruj!

Fragmenty, w których wywijamy kordelasmai, napinamy cięgiwy łuków i przeładowujemy broń palną, przeplata moc dialogów. I tu duży plus: **Pillars of Eternity** celuje w mroczniejsze fantasy niż jego szlachetni poprzednicy i tzw. wybory moralne rzadko kiedy są alternatywami pomiędzy jednoznacznie dobrą lub jednoznacznie złą decyzją. Gra prezentuje szeroką gamę szarości, każda ze stron ma sensowne motywacje i potrafi je uargumentować. Decyzje wpływają na reputację drużyny, przy czym sławę zdobywamy osobno w każdej większej lokacji, a swoje zdanie o naszych poczynaniach mają również frakcje, jakie często uzależniają od niej zlecenie nam zadania bądź udzielenie pomocy.

Pozytywnego wrażenia dopełniają gęsto upstrzone opisami, rozbudowane dialogi z mnóstwem opcji powiązanych z nabywanymi w toku zabawy „zdolnościami negocjacyjnymi”. Jeśli zachowujemy się „życzliwie”, „racjonalnie” czy „stanowczo” w stosunku do małych, w sporach z wielkimi tego świata postać może zastosować odpowiednie chwytły erystyczne. To mądry system. Sęk w tym, że mniej więcej w drugiej połowie gry autorzy opuścili gardę, stąd wspomniane cechy zaczynają mieć wpływ czysto iluzoryczny, a i reputację gromadzimy wyłącznie po to, by podejrzeć ją sobie później w karcie postaci.

Teoretycznie w przerwach między przygodami powinniśmy bawić we własnej warowni. Pozwólcie, że was po niej oprowadzę, choć ostrzegam: nie będzie to miła wycieczka. **Zamek wzniesiono chyba wyłącznie po to, by co nieco zatuszować słabości**

ekonomii, dając graczom sposobność do przepędzenia nadwyżek złota na bezsensowne ulepszenia. Kolejne dobudówki wcale nie sprawiają, że wypocząwszy we własnym maceczniku, ruszamy w wir przygody mocniejsi, ba, nawet ta werna na lokalnym wygizdowie oferuje atrakcyjniejsze buffy! „Najazdy” (cudzołowy nie wzięły się znikąd) są banalne do odparcia, „goście” nie przywożą ze sobą nic wartego uwagi, a „wyprawy”, na jakie wysyłamy towarzyszy, zasilają skarbczyk tak niewielką ilością złota, że nawet na waciki nie starczy. Niby można wtrącać do lochów niektórych przeciwników, ale pytam się ja: właściwie po co? Przesłuchać się ich nie da, zresocjalizować również. Od biedy da radę polecić katu wychłostanie gagatków (co jednak nie przekłada się na nic). Ba – nieboracy próbują się niekiedy wykupić za kilkaset sztuk złota. Fajno, ale przez większą część gry nie mam na co spożytkować moich stu kilkudziesięciu tysięcy. Koledzy i koleżanki z BioWare'u – weźcie, proszę, podeślijcie dawnym funflom notatki z trzeciego „Dragonaza”. Tam zarządzanie zrealizowano modelowo i faktycznie wrastało ono w rozgrywkę.

Dziedzic Diuny

A skoro już porównujemy z Inkwizycją: gorszy, choć wciąż przyzwoity, jest crafting. Zajumane z szafek kamienie szlachetne i zrywane na błoniach zielsko da się wykorzystywać, by poprawić jakość przedmiotu (co zwiększa na przykład celność broni), zadać dodatkowe obrażenia od żywiołów czy zagwarantować sobie premię do cech. Nie specjalnie funkcjonuje lokalna gospodarka, bo też rzadko kiedy w sklepie znajduje się lepsze wyposażenie, niż mamy na stanie lub niż jesteśmy w stanie wykreować samodzielnie. Na szczęście przepastnych kieszeni nie



Okiem Monka



Chociaż Pillarsy na trzy doby zamieniły mnie w pustelnika, światło dnia oglądającego tylko w Jelenioborzu, nie żałuję. Nie wiem, kiedy ostatni raz jakaś gra sprawiła, że tak bardzo chciałem wiedzieć, co będzie dalej, a mimo to zmasochistyczną przyjemnością odwiekałem zakończenie. Nim w końcu uległem presji, węszyłem za ukrytymi skarbnicami, wertowałem każdy wirtualny moralitet i raz po raz wczytywałem grę, by sprawdzić, co zyskam, jeśli jednak nie zachowam się jak ostatnie ścierwo.

Co niezwykle, radość życia skutecznie odbierałem enpocom jako paladyn – zakon Posępnych Piechurów faworyzuje agresję i okrucieństwo. Robiłem to raczej słowem niż mieczem, a i tak zdarzyło się, że umierający mnich rozpoznał mnie i, plując krwią, spytał, czy czieszy mnie jego ból. Innym razem ponura sława sprawiła, że pewien dzikus zaproponował mi popełnienie czegoś ohydneho, co w grach BioWare raczej by nie przeszło. Psychopatyczny eksperyment dowiódł mi, że swoboda postępowania jest tu naprawdę spora, nawet jeśli parę razy iluzja pęka. Było tak np. wtedy, gdy zdobyłem pewien przedmiot mający rzekomo zaważyć na losach setek ludzi, ale xaurip z kulawą nogą się nim nie zainteresował, bo zrobiłem to w sposób nieuwzględniony w scenariuszu.

Nieczęsto też czułem, że brakuje jakichś kwestii dialogowych – nawet drobne zlecenia zapewniają nieraz dylematy natury moralnej, które trudno bezmyślnie przeklikać. Rozmowy zostały zresztą świetnie napisane i udźwiękowione – dotyczy się to zwłaszcza pełnokrwistych towarzyszy, których wiarygodność cierpi tylko na tym, że za rzadko komentują decyzje „poboczne”. Szkoda, bo np. wątek elfiego maga, w którego głowie siedzi wulgarna chłopka, dałoby się lepiej pociągnąć. Kompani są też odporni na dowolną ilość opryskliwości, wiernie trwali więc przy mnie do samego końca. Swoją drogą, w trakcie prac nad ostatnim aktem w kickstarterowej skarbnice chyba nagle błysnęło dno, bo odrobinkę brakuje tu jakiegos piekielnie dobrego, baldurwego epilogu.

Nawet bez niego gra w pełni zasługuje na miano godnej kontynuacji izometrycznych erpegów sprzed lat. Może było w tym trochę siły sugestii, ale gdziekolwiek spojrzeć, widziałem mniej lub bardziej subtelne nawiązania do serii osadzonych w Zapomnianych Krainach. Od oczywistości w rodzaju interfejsu, przez stosowane triki narracyjne i brzmienie ścieżki dźwiękowej, po przedmioty, zadania i charakter wykorzystanych lokacji – jest tego zatrzęsienie. Mając w pamięci jedno ze zleceń z drugiego kwindy, nie mogłem się nie uśmiechnąć, gdy zostałem poproszony o dostarczenie kilku egzotycznych ptaków.

Największe brawa należą się jednak za to, co nowe – szereg usprawnień, dzięki którym trudniej o ordynarne nadużywanie mechanizmów gry. Punkty doświadczenia za mordowanie stworów szybko się kończą, pułapkę zawsze rozbraja osobnik najlepiej wyszkolony, a wytwarzanie przedmiotów jest tyleż nierealistyczne, co wygodne – zamiast dreptać do krasnoludzkiego kowala da się to robić samemu, w sercu najdłuższej głuszy. Rozmowom z enpcami zawsze przewodzi awatar gracza, więc nie ma mowy o notorycznie idealnych rezultatach dialogów, a i w karcie postaci brakuje złotego środka – strzały totra, którego stworzyłem na początku, czyniły spustoszenie nie większe od rozgotowanego makaronu, bo naiwnie uznałem, że wystarczy podbić zręczność. A nawet gdy już to skorygowałem, i tak z każdej opresji biedak wychodził ze zwiniętą kończyną lub dwiema, bo dla odmiany zlekceważyłem rolę atletyki. Cóż, następnym razem rozpiszę sobie wszystko klasycznie, na kartce.

I chyba nawet wezmę się za to lada moment, bo grę z jej przodkami łączy także to, że na jednym finiszu skończyć się nie da. Ciągłe muszę sprawdzić, jak można nieuczciwie wykozystać zdolności pozostałych klas, dokończyć budowę warowni, wyrzucić talatjstwo głębiej w megalochu, sprawdzić, czy na pewno nie było więcej zakrwawionych notatek, których odczytanie otwiera usta spotykany tylko nocą handlarzom... Ech, czy ja już wspominałem, jaka ta gra jest dobra?

OCENA **9**

podgryza robactwo, o co martwić się mogli koneserzy obsydianowych dziełek. Owszem, niektórym przedmiotom brakuje opisów. Tak, do portretów przyklejają się czasem ikony nieaktywnych już efektów. Fakt, gra zjadła mi quasta i aktywowała innego, którego jeszcze nie rozpocząłem. Zgadza się, trafiłem na niczego niesprzedającego kupca, niekiedy postacie blokowały się podczas starć, a wraz z postępami w grze wydłużają się ekrany ładowania (a z nimi i moja mina). To jednak małe miki w porównaniu z dziurzyskami drugiego KotOR-a czy New Vegas w momencie premiery...

Pozytywnego wrażenia całości dopełniają szczegółowe, ręcznie narysowane lokacje, śliczne portrety i intrygujący koktajl dźwięków w orkiestrowym soundtracku. Znany z New Vegas i Dungeon Siege'a III Justin Bell znakomicie uchwycił na pięciolini baldurowy przepych. Cieszą także ukłony w kierunku rolplejowych hardkorowców, dla których przygotowano dwa specjalne tryby zabawy. Nieobecność Wieży Durlaga w zupełności rekompensują Bezkresne Ścieżki Od Nuy, wielopoziomowy loch, w którego przemierzeniu rozsmakują się nurkujący w kartach statystyk stratedzy.

Wybór Zofii

Gorąco liczę, że na tym znakomitym fundamencie stanie cała seria starszkołnych rolplejów. A choć serce wyrywa się z piersi i każe spuścić tekst mocną dziewiątką, mam wątpliwości. Utyskiwania, jakie wpłótłem między wiersze, skutecznie przykrywa moc zalet i magia nostalgii, sęk w tym, że im bliżej końca, tym Pillarsy stają się łatwiejsze, wybory mniej znaczące, a już pokonania za pierwszym razem obu smo-



Baldur's Gate nie mógł mieć znakomitszego następcy.



ków czy raptem dwukrotnego spróbowania się z końcowym bossem wybaczyć nie mogę. Podobnie jak średnio satysfakcjonującego zakończenia, obudowanego ścianą tekstu.

Co ja jednak poradzę. Gra ma swoje wady, ale przez sześćdziesiąt spędzonych wspólnie godzin żyłem Pillarsami, oddychałem Pillarsami i jadłem Pillarsy. Były moją pierwszą myślą, gdy się budziłem, i ostatnią, gdy kładłem się spać (jeśli kładłem się spać). Przychodziłem do redakcji zaspany, wlewałem w siebie wiadra energetyków i... czułem tę młodzieńczą radość, jaka wypełniała mnie przed dziesięciu laty przy grach BioWare. A niech tam, w końcu serce nie służy.

[CDA]

Okiem 9lei



Do tej pory spędziłam przy Pillars of Eternity dwadzieścia parę naprawdę przyjemnych godzin, w czasie których doko-
optowałam do mojej elfki łowczyni i jej oswojonego jelenia fabularną drużynę dziwaków, weszłam w posiadanie warowni i ulepszyłam ją tu i ówdzie, zrobiłam sporo questów, uwarzyłam co nieco i zaklełam broń. Zdobyłam też kilka niemających żadnego znaczenia mechanicznego zwierzaków, które obecnie noszę po kieszeniach (sic! Mam w ekwipunku dwa psy!), bo za drużyną może biegać tylko jeden pupil – w moim przypadku mała smokopodobna paskuda.

Przed wszystkim jednak szlałam się, wyciskając 100% z każdej odwiedzanej lokacji i pakując się w walki zdecydowanie nieprzystosowane do mojego potencjału bojowego, przez co nie ściągałam palca z F5 (szybki zapis) oraz spacji (aktywna pauza) i dobrych kilka godzin poświęcałam na powtarzanie trudniejszych potyczek, również przez liczne problemy z wyszukiwaniem ścieżek. I w ekwipunku, i choćby w systemie zakleść czuć

swobodę budowania postaci (bez żadnych „jestem magiem, więc nie mogę nosić ciężkiego pancerza”, za to z ciekawym pieśniarzem), choć statystyki i umiejętności widziałabym w grze Obsydianu więcej.

Szkoda też, że po wyszaniu miejscówek można biec po nich z zamkniętymi oczami, bo przynajmniej do tej pory nie spotkałam się z sytuacją, aby gdzieś pojawiały się całkiem nowe misje (pograj ciut dłużej :) – dop. Papkin) czy losowe starcia (nie ten adres – dop. Papkin). Historia nie wciągnęła mnie tak bardzo jak Papkina czy Monka, którzy zakończyli się już po paru godzinach, ale jest interesująca i chciałabym zobaczyć, co dalej. Plusik za baldurowy „feeling”, choć bardzo żałuję, że nie ma trybu multi. I mimo że z reguły nie cierpię polskiego voice actingu, a ten angielski nagrany jest bardzo dobrze, brakuje mi nieco Fronczewskiego i jego „przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę”. Zresztą nie zgadzam się z Papkinem i Monkiem również w kwestii muzyki, której „rwane” tony wprowadzie pasują, ale głowy nie urywa, zwłaszcza w okolicach dość szampowego pod względem audio Zarzewia.

OCENA 8

OCENA

9

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 9
AUDIO 9

- bezkompromisowo starszkołna...
- ...ale nie bezmyślnie starszkołna
- autorski świat ma ogromny potencjał
- masa usprawnień względem gier na D&D
- system reputacji, niejednoznaczność wyborów
- doskonała oprawa audiowizualna
- zaskakująco dobra polonizacja
- bezsensowna warownia
- w pewnym momencie staje się za łatwa
- kilka drobnych baboli, które nie umniejszają klasy całości

PEGI

18

PRODUCENT: REBELLION

DYSTRYBUTOR: STEAM (PC), LEM (KONSOLE)

CENA: OK. 172 ZŁ (42 €, PC), 145 ZŁ (KONSOLE)

WERSJA PL: NAPIŚY

MULTI: CO-OP DO 4 OSÓB

GRALISMY NA: PC

DEMO: BRAK

PC: VISTA/7/8, CPU DWURZĘDNIOWY
3 GHZ, 2 GB RAM, ATI HD 5780 Z 512 MB

GATUNEK: AKCJA

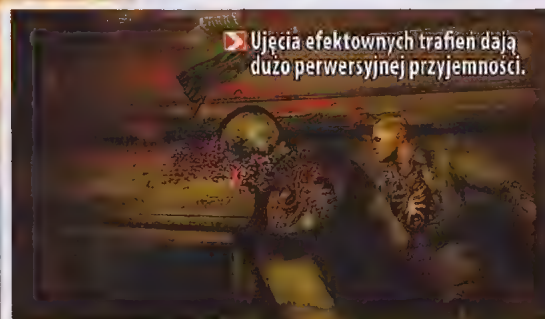


ZOMBIE ARMY TRILOGY

■ Szczerze mówiąc, rzyga już zombiakami: **CormaC**

BUM! - headshot. **BUM!** - headshot. Muszę pamiętać, żeby
w drodze do domu kupić czipsy hamsl. **BUM!** - headshot. **BUM!** -
headshot. Kurde, przydałoby się w końcu zmienić opony w aucie.
BUM! - headshot. **BUM!** - headshot. O, 15:00, można kończyć

■ Kurczaki - cip-cip. Kaczki - taś-
-taś. Koty - kici-kici. Ktoś ma
pomysł, jak woła się na zombie?



■ Ujęcia efektownych trafień dają
dużo perwersyjnej przyjemności.

borowych (oprócz nich da się nosić jedną sztukę broni dodatkowej, np. MP40 lub strzelbę, oraz pistolet). Prowadzi to do tego, że tkwi się w miejscu, zdejmując zombiaki z daleka, a jeżeli horda zdoła podejść, ucieka się z powrotem na dystans pozwalający używać snajperki. I tak przez większość czasu, w drodze od bunkra do bunkra (w nich uzupełnia się amunicję, granaty, miny itp.), od misji do misji, od kampanii do kampanii. Twórcom zdarza się też przegiąć pałę i dosłownie zdręczyć gracza kolejnymi falami nieumarłych na niewielkim, sztucznie zamkniętym na czas wyrzynki obszarze. Co gorsza, rozgrywka stoi w dryfie - postać się nie rozwija, a w licznych broniach przebiegać można od początku. Trudno mi wyobrazić sobie kogoś, kto zaliczy wszystkie trzy części, zwłaszcza singlowo.

W kupie raźniej

Znacznie lepiej jest w sieciowym co-opie, bo właśnie z myślą o nim całość była projektowana, o czym świadczy choćby fakt, że w singlowych cutscenkach pojawia się czwórka bohaterów. Monotonie częściowo przykrywają w nim emocje związane ze wzajemnym osłanianiem się i ratowaniem powalonych kompanów, a także większa taktyczność rozgrywki (pod warunkiem, że trafi się na rozbawionych ludzi, rzecz jasna). W tym przypadku jednak minę skwaśnić mogą **lagi, powodujące, że headshoty zaliczane są z opóźnieniem, postacie zabkują, a fizyka świruje**, bo nawet gra gubi się w tym, co wydarzyło się w ciągu ostatniej sekundy lub dwóch. Nie wiem jednak, czy to problem ZAT czy hostów, bo pecetowców chętnych do wspólnej zabawy było tak niewiele, że grałem w sieci za mało, by wyciągać definitywne wnioski. Jeśli jesteś bardzo spragniony znaczenia się nad zombiakami w co-opie, w ZAT da się pograć z przyjemnością, ale jeżeli jesteś zatwardziałym singlem, zdecydowanie nie warto płacić za tę grę wygórowanej ceny premierowej. **[CDA]**

Powtarzalna i nieco męcząca.

mózg i wyrwa fragment kości ciemieniowej, by - już zdeformowana przez zderzenie - koziolkując, wybić jeszcze zęby i zdruzgotać kręgi szyjne kolejnego śmierdziucha, bawi raz za razem.

Problem z całą serią Brytyjczyków o zombiakach (a w zasadzie i ze Sniper Elite) polega na tym, że nie potrafili obudować swoich świetnych mechanizmów snajperskich równie porywającą rozgrywką. Zabawa w **ZAT szybko staje się straszliwie powtarzalna**, nawet męcząca, a ponadto ma specyficzną dynamikę wynikającą z faktu, że żal nie korzystać z najpotężniejszych i najbardziej efektownych narzędzi, czyli karabinów wy-

Jak wskazuje tytuł, pakiet zawiera trzy gry - a w zasadzie **trzy kilkugodzinne kampanie**. Dwie pochodzą z dwóch odsłon **Sniper Elite: Nazi Zombie Army**, trzecia jest nowa i wieńczy historię o tym, jak zdesperowany Hitler wdraża plan Z, powołując do nieżyłcia potężną armię zombiaków. W momencie powstania tego tekstu nie dało się kupić „trójki” osobno, więc ewentualni pecetowi fani serii, którzy już wydali kasę na dwie pierwsze odsłony (dotychczas nieobecne na PS4 i XBO), mają prawo poczuć się wyślizgani, płacąc drugi raz za to samo, by móc dowiedzieć się, jak kończy się ten okultystyczny bełkot. Twórcy próbują osłodzić stony wydatek odświeżeniem kampanii z obu NZA (całość hula na silniku Sniper Elite III, a nie SE V2, jak oryginały), mam jednak wątpliwości, czy ktoś chciałby przechodzić je ponownie dla ładniejszej oprawy, zwłaszcza że ta, choć przyzwoita i momentami bardzo klimatyczna, wciąż niczego nie urywa.

Gra jednej sztuczki

Ponieważ ZAT to spin-off Sniper Elite, nacisk położono tu na walkę bronią długą. **System strzelectwa wyborowego wypracowany przez Rebellion wciąż jest znakomity** i moim zdaniem stanowi jedyny element, jaki może przyciągać do Zombie Army. Z jednej strony jest przystępny, więc nie przytłacza graczy, którzy na co dzień nie mają w zwyczaju leżeć z „kamperką” w tra-

ZOMBIE ARMY TRILOGY

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ

6

WIDEO

7

AUDIO

7

- system snajperski wciąż świetny
- fantastyczne ujęcia spektakularnych trafień
- momentami całkiem klimatyczna
- w co-opie nawet niezła
- wszystkie trzy gry z serii

- powtarzalna, monotonna gra jednej sztuczki
- singiel nudzi się bardzo szybko
- rozgrywka się nie rozwija
- czy przybędzie chętnych do gry w sieci?

Od Smugglera: pozwolę sobie zaznaczyć, że „BUM!” w leadzie należy wymawiać jako „no, @#\$%^&!!!” I wtedy będziecie mieli przedsmak tego, co my mieliśmy w redakcji przez jakieś dwie godziny, gdy CormaC męczył się z jakimś wyjątkowo upierdliwym fragmentem tej gry.

Sekcja do zadań specjalnych!



regulacja
głośności

złącze:
mini-jack

długość
przewodu:
2 m

Słuchawki multimedialne
z mikrofonem
Dragon

Cena
54,99 zł



regulacja
głośności

złącze:
mini-jack

długość
przewodu:
2 m

Słuchawki multimedialne
z mikrofonem
Raptor

Cena
59,99 zł



1600 dpi

6 przycisków
i rolka

sensor
optyczny

Mysz optyczna
Target

Cena
29,99 zł



do
2400 dpi

6 przycisków
i rolka

sensor
optyczny

Mysz optyczna
Killer

Cena
36,99 zł



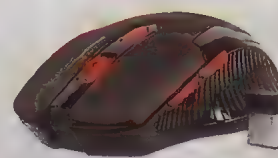
do
1600 dpi

6 przycisków
i rolka

technologia
beprzewodowa
2.4

Beprzewodowa mysz
optyczna
Moro RF

Cena
39,99 zł



do
2400 dpi

6 przycisków
i rolka

sensor
optyczny

Beprzewodowa mysz
optyczna
Airman RF

Cena
32,99 zł



oszczędzanie
baterii

gumowana
powierzchnia
myszy

wodoodporna
klawiatura

Zestaw bezprzewodowy
klawiatura + mysz
Nexus RF

Cena
79,99 zł



tryb **cyfrowy**
i **analogowy**

18 przycisków

obsługa
PC/PS2/PS3

Gamepad
Arrow

Cena
39,99 zł

PEGI

18

PRODUCENT: DENNATON

DYSTRYBUTOR: NP STEAM

CENA: OK. 60 ZŁ (15 €, PC), 55 ZŁ (PS4, PS3, PSV)

WERSJA PL: NAPISY

MULTI: BRAK

GRALISMY NA: PC

DEMO: BRAK

PC: VISTA/7, CPU DWURDZENIOWY
2,4 GHZ, 1 GB RAM, GRAFIKA Z 256 MB

GATUNEK: AKCJA

Hotline Miami 2 Wrong Numbers

Dennis Wedin jest prawdopodobnie najciekawszym grafikiem na całej scenie niezależnej. Jego ordynarny styl wybijają się zarówno na tle szaroburo-nudnych/futurystyczno-sterylnych produkcji AAA, jak i indyckich eksperymentów, które z reguły się po prostu nie udają. Opiera całą swoją działalność na kontrastach – m.in. kolorach teoretycznie niemających prawa ze sobą „działać” – i jest przy tym tak konsekwentny, że zamiast bezmyślnego chaosu **udaje mu się stworzyć stylową, neonową estetykę świadomej obrzydliwości**. Robi coś, z czym pixelartowcy poradzić sobie najczęściej nie potrafią, a klimat jego gier jest tak wyrazisty, nawet nachalny, że nie da się pomylić go z niczym innym.

W Hotline 2, jak w pierwszej części, jest to ograniczenie na jakieś graficzne nakłady, które widać z góry, sprawiają, że w o wiele większej „dwójce” momentami trudno jest intuicyjnie zrozumieć, co się właściwie dzieje na ekranie. Wrong Numbers jest pełne detali, a Wedin robił, co mógł, by zminimalizować obciążenie – niestety leżąca na ziemi, składająca się z paru pikseli torebka z narkotykami może wyglądać jak paczka fajek, a paczka fajek może przypominać rozdeptany soczek z nutką. Momentami trudno więc rozpoznać postacie – a jest ich to „dwójka” sporo – albo rozgryźć, czym są konkretne pomieszczenia. Sequel cierpi z tego powodu, ale tylko dlatego, że należy do bohaterów i oponentów jest w nim tak cholery. Jednak kiedy Wedin robi coś dobrze, kiedy w jakąś lokację pakuje naprawdę dużo pracy, to jest ona, na swój sposób oczywiście, przepiękna.

W Hotline 2, jak w pierwszej części, jest to ograniczenie na jakieś graficzne nakłady, które widać z góry, sprawiają, że w o wiele większej „dwójce” momentami trudno jest intuicyjnie zrozumieć, co się właściwie dzieje na ekranie. Wrong Numbers jest pełne detali, a Wedin robił, co mógł, by zminimalizować obciążenie – niestety leżąca na ziemi, składająca się z paru pikseli torebka z narkotykami może wyglądać jak paczka fajek, a paczka fajek może przypominać rozdeptany soczek z nutką. Momentami trudno więc rozpoznać postacie – a jest ich to „dwójka” sporo – albo rozgryźć, czym są konkretne pomieszczenia. Sequel cierpi z tego powodu, ale tylko dlatego, że należy do bohaterów i oponentów jest w nim tak cholery. Jednak kiedy Wedin robi coś dobrze, kiedy w jakąś lokację pakuje naprawdę dużo pracy, to jest ona, na swój sposób oczywiście, przepiękna.

Beep beep beep beep beep: Berlin?

Yo, dodzwoniłeś się do mnie i chciało ci się czekać, więc albo chcesz mi wcisnąć jakiś bajerancki kredyt i ubezpieczenie, a wtedy się wyłącz i nie zwracaj mi głowy, albo masz jakąś cholernie ważną sprawę. Jak masz, to po sygnale zostaw wiadomość. Beep.

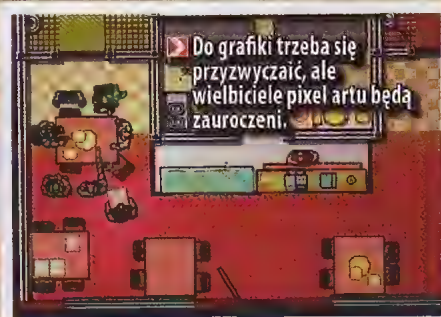
Motywy przewodnim wielu tytułów z ostatnich lat była przemoc – i nie chodzi mi o mechanikę, która ciągnie gry od kilkudziesięciu lat, bo wystarczy dać komuś broń w łapę, żeby mieć gotową receptę na rozgrywkę. Chodzi o scenariuszowy komentarz, za pomocą którego starano się przystawić nam lustro do twarzy – zmusić nas do zastanowienia się, dlaczego Nathan Drake jest mordercą i jak bardzo, i czy w ogóle, różnimy się od terrorystów, do których strzelamy.

Niestety, jak na naszą branżę przystało, poza głębię intelektualną kałuży nie udało się tym scenariuszom sięgnąć, przez co wszystkie te mądrości błyskawicznie stały się doskonałym tematem do żartów. BioShock Infinite zapędził się więc w kwanty i tłumaczenie, że przemoc jest niedobra, kiedy cała nasza interakcja z wirtualnym światem opierała się na celowaniu komuś w twarz. Hotline Miami w tym czasie już w samouczku bezpretensjonalnie zadeklarowało: „Jestem tu, by pokazać ci, jak zabija się ludzi”. Minęło kilka lat, doczekaliśmy się sequela, mamy kilka rzeczy do rozważenia:

Jonatan Söderström to programista, który rzucił robotę w „poważnej firmie”, żeby robić małe gierki. Mam kilku znajomych, którzy pracują przy projektach zarabiających góry hajsu dla szefostwa, a praktycznie co drugi weekend jeżdżą gdzieś po kraju na game-jamy – w ciągu 24-48 godzin tworzą niesamowite prototypy zawiaryowanych rzeczy, wrzucają je gdzieś do internetu i wracają do projektowania monetyzacji w mobilnych free-to-playach. Jonatan, podobnie jak oni, nie nadaje się raczej do siedzenia przez trzy lata nad tytułem reklamowanym w telewizji: ma być szybko, zabawnie i bez ludzi w garniturach w promieniu przynajmniej kilku kilometrów.

Taka niechęć do „profesjonalizacji” sprawia jednak, że zdobywane przez twórcę doświadczenie jest rozprożone po różnych dziedzinach, a nie skupione na konkretnym zadaniu, które ma do wykonania – szkoli umiejętność błyskawicznego radzenia sobie z problemami i wymyślania prostych rozwiązań, które nigdzie indziej nie znajdują zastosowania. Coś, co Jonatan stworzył do pierwszego Hotline, było więc dobre na potrzeby tylko pierwszego Hotline. W sequela wiele rzeczy cierpi przez to, że nawet przerobiony i ulepszony silnik po prostu nie radzi sobie z wymaganiami i problemami, jakie stawia przed odbiorcą rozgrywką. Totalnie brutalna, dynamiczna strzelanina, w której bohatera obserwujemy z góry i mamy przez to ograniczone pole widzenia – tym razem jednak położono jednak na otwartą przestrzeń, wyższy poziom trudności i zróżnicowane miejsca akcji. To sprawiło, że na wierzchu wypłynęły tysiące błędów (np. urogowie potrafią zająć się w miejscu i kręcić wokół własnej osi, stając się nieśmiertelnymi, tłumowane AI zmieniające zabawę w „złab ich do drzwi albo za kłg i wystrzelaj jak kaczkę”), nieprecyzyjne sterowanie i masa innych upierdliwych drobności. Wszystko to było już w „Jedynce”, ale tam błędy udało się ładnie zamaskować, bo była o wiele „crasniejsza”, bardziej skondensowana, szybsza i mniejsza. „Dwójka” jest na takie opóźnienie porównywalna o wiele za duża.

▶ I kto to wszystko teraz posprząta?



▶ Do grafiki trzeba się przyzwyczaić, ale wielbiciele pixel artu będą zauroczeni.

Wydaje mi się, że podkreślić należy dość prostą sprawę: od takiego duetu nie można było oczekiwać – jak by to dobrze ująć? – niczego konkretnego. Mogli zrobić cokolwiek, na co tylko mieli ochotę, i jakimś cudem, może właśnie dlatego, ta ich pierwsza „poważna” gra okazała się gigantycznym sukcesem. Właśnie dlatego, kiedy zaczęli głośno mówić o swojej dalszej współpracy, oczekiwania się pojawiły – stały się też tematem przewodnim sequela.

W mocno punkowym klimacie, niczego innego bym się zresztą nie spodziewał, chłopcy próbowali się tą nagłą uwagą setek tysięcy (może milionów?) ludzi po prostu nie przejmować. Oslawiona już kilkusekundowa scena gwałtu – jak się okazuje – niewprowadza niczego naprawdę ważnego do rozgrywki. Okazuje się sceną w prologu-samouczku stylizowanym na tani slasherny film, luźno oparty na wydarzeniach z pierwszej

części gry. Nie mamy nad tym kontroli, a nawet, kiedy okazuje się, że to (uwaga, spoiler!) prawdopodobnie tylko majaki jednego z naszych bohaterów (koniec spoiler!), nie wnosi niczego konkretnego do scenariusza i nie buduje postaci – gwałt prawdopodobnie ostał się tylko po to, by twórcy mogli pokazać środkowy palec wszystkim mówiącym „tak przecież nie można”. Dennis i Jon mają na koncie gigantyczny sukces, który odnieśli jako, powiedzmy, zbuntowane dzieciaki – teraz wyszli na o wiele większą scenę i nieważne, ile by nie próbowali, w naturalnie ambitnych ludzi leży nie tylko chęć sprostania oczekiwaniom, ale i ich przekraczania. Widać to w „dwójce”, która jest zmyślnie posztakowana, rozbudowana i rozdmuchana – próbuje śmiać się z sukcesu, a jednocześnie go powtórzyć i przebić.

Przypomina się klasyczna scena ze „Świętych z Bostonu”.

Hotline Miami było w pewien sposób rozwinięciem pierwszego wspólnego projektu Wedina i Söderströma, genialnego Keyboard Drumset Fucking Werewolf. To darmowy interaktywny teledysk zrealizowany w formie kilku minigier. Główną ciekawostką, jaka z niego została w Hotline, była piosenkowa struktura rozgrywki: misje układały się w zwrotki, a powroty do sklepów i domu bohatera były przyjemnym refrenem. Wynikająca z tego dynamika sprawiała, że rozgrywka nie nudziła i nie męczyła – każdy element miał swoją kontre, a elementy wyrwane z tego schematu mocno rzucały się w oczy, dzięki czemu automatycznie zyskiwały na znaczeniu. Prowadzona w ten sposób narracja (oparta głównie na delikatnych zmianach w otoczeniu bohatera i krótkich, dziwnych dialogach) pozwoliła zbudować interesującą historię z niemal niczego, a przy tym nie zabiła rozgrywki – wciąż była szalenie dynamiczna, widowiskowa i ekscytująca produkcja.

W porównaniu z tamtą małą krótką, ale przez to piękną formą sequel wydaje się rozdmuchanym blockbusterem. Jest go momentami wszędzie za dużo: ciągle wprowadza

i miesza bohaterów, ciągle skacze po miejscach akcji, ciągle stara się zaskakiwać. Traci przy tym na elegancji, bo małe zamknięte pomieszczenia w pierwszej części pozwalały na budowanie płynnej rozgrywki – w „dwójce” zamiast nich pojawiły się potężne lokacje, których połowy często nie widać nawet po osiągnięciu wzrokiem tam, gdzie wzrok nie sięga (specjalna mechanika rozglądania się, której w „jedynce” nie korzystałem, a teraz bez niej obejść się nie da). Zniknął też element improwizacji, bo trudno wykorzystać w jakiś sensowny sposób tak wielkie pomieszczenia. Większość lokacji, na pierwszy rzut oka, może wyglądać jak mapy do prawdziwej, fajnej gry taktycznej – niestety zamiast dokładnego planowania każdego kroku i bezbłędnej realizacji w przypadku Hotline zostaje (zbyt często) tylko odnieście do przodu metodą prób i błędów, bo rozgrywka rei się od bugów i upierdliwości. Wychodzenie zza drzwi z modlitwą na ustach, by detekcja uderzeń zadziałała, jak należy.

NO RUSSIAN!

LIKE: WE GO AFTER THE RUSSIANS. FREE AMERICA OF OUR OPPRESSORS. Y'KNOW!

„Dwójka” jest dużo trudniejsza od poprzedniczki.

To drugi krok w tej samej rzece. I nie wiem, czy miałem ochotę go stawiać, bo na każdy plus mam minus, na każde „dobrze mi się grało” mam „ale niestety”, a na każde „wow” mam „ech”. Nie żałuję tych paru godzin, ale nie chce mi się użerać z odblokowywanym po przejściu trybem hard, który np. odwraca poziomy do góry nogami. Nie wrzucę „dwójki” do rankingu najlepszych gier roku, ale przejdę ją sobie kiedyś jeszcze z dwa razy. [GDM]

OCENA

7

GRYwalność

WIDEO

AUDIO

7 10 10

przepełniona
fantastyczny soundtrack
trudna
dalej potrafi być
przyjemna, dynamiczna
satysfakcjonująca

level design
level design
level design
masa bugów

➤ PEGI ➤ PRODUCENT: ARROWHEAD GAME STUDIOS ➤ GRALIŚMY NA: PS4
 ➤ DYSTYBUTOR: PSN ➤ DEMO: BRAK
16 ➤ CENA: 89 ZŁ (CROSS-BUY)
 ➤ WERSJA PL: NAPISY
 ➤ MULTI: CO-OP DO 4 OSÓB

➤ GATUNEK: „DWUKIJOWY STRZELCZ”

HELLDIVERS™

Heldajwił: **CormaC**

Moja kapsuła desantowa wbija się w ziemię, miażdżąc wielkiego robala i podnosząc tuman pyłu w samym środku czegoś, co chwilę wcześniej było krwawą jatką. Teraz dwóch helldiversów już nie żyje, a trzeci, ciężko ranny, panicznie strzela z żalosnej pukaweczki w kłębowisko robali, desperacko próbując odpełznąć za skalę.

Opróżniam magazynek swojej ulubionej strzelby, rozrywając każdą chmurę ołowiu po kilka paskudztw. Jeden z pocisków dosięga też czołgającego się pechowca, dobijając go, ale to nic – sekundę później i tak rozszarpałyby go monstra zachodzące go już z każdej strony. Zdaję sobie sprawę z tego, że w nagłym przypływie adrenaliny popełniłem poważny błąd – nie zdążyłem przeładować gnata, zanim wciąż przybywające na pole walki robale dopadną i mnie. Ciskam w kierunku maszkar dwa granaty i zrywam się do biegu. Tyle że w amoku pędzę nie w tę stronę, co trzeba – prosto w skalistą pułapkę bez wyjścia. Wyciągam nadajnik i plączącymi się palcami wkładuję kod na wezwanie uzupełnień. Mylę się – oczywiście – w ostatnim znaku. Jeszcze raz. Udało się. Dokładnie w chwili, kiedy rzucam na ziemię sygnalizator, by oznaczyć miejsce respawu poległych, zalewa mnie fala pełzającej ohydy. Zegnam się z życiem, ale zdążyłem uratować całą misję – po kilku sekundach na polu bitwy lądują kapsuły ze wskrzeszonymi członkami mojego nowego oddziału. „Man, I love this game, good job!”, krzyczy przez headset jeden z moich świeżo poznanych partnerów co-opowych.

Zależy z kim

Helldivers obfituje w **dramatyczne momenty, za które faktycznie łatwo tę produkcję pokochać**. Może nie na całe życie, ale na pewno na kilkanaście wieczorów pełnych emocji, bohaterstwa, poświęceń i braterstwa zawiązującego się ad hoc między ludźmi, którzy nigdy się nie widzieli i być może nigdy już nie spotkają się na polu bitwy. Albo przekleństw, bo – jak to w sieci – wystarczy trafić na bandę matolów, by znakomita gra zamie-

niła się w pasmo cierpień. Każdy będzie chciał biec w inną stronę. Każdy oprócz jednego, który stanie w miejscu i zacznie obracać się jak bączek, podziwiając bajerancki efekt wirującej pelerynki. Ktoś będzie raz za razem rozdeptywał cię mechem, nad którym nie panuje, strzelał ci w plecy, wlażył pod łufę w wąskim przejściu albo spadał w każdą możliwą rozpadlinę, żebrać potem o respawn. A na koniec jakiś mędrzek przyzwie ostrzał artyleryjski i jako cel wskaże instalację, której broniliście ostatkiem sił, albo rozstrzela cywilów, których mieliście eskortować.

Zagraj w to jeszcze raz, nie sam

W efekownego twin-stick shootera autorstwa znanego m.in. z Magicki niedużego studia Arrowhead można też grać samemu – i warto od tego zacząć, żeby podlevelować postać, zdobyć i rozwinąć parę broni oraz tzw. manewrów (czyli zrzutów aktywowanych wystukiwanymi na klawiaturze kombinacjami, zawierających np. mecha, transporter opancerzony, ciężki karabin maszynowy, automatyczną wieżyczkę czy amunicję). **Gra dosyć szybko okazuje się jednak za trudna dla pojedynczego helldivera, a botów nie przewidziano.** Zresztą wystarczy raz skosztować zabawy w sprawnej drużynie,

by nie chcieć już tłuc samotnie najłatwiejszych misji za nędzne nagrody.

Na kampanię (patrz: ramka) składają się potyczki z trzema wrogimi mocarstwami – robalami, cyborgami i dziwnymi oświeconymi – a żołnierze każdego, choć z grubszą wpadają w te same szufladki, mają w rękawach własne asy (np. oświeceni potrafią telepatycznie ogłupić postać gracza, zmieniając kierunki na galkach pada). Ścieramy się z nimi w **proceduralnie generowanych misjach** umiejscowionych na planetach o różnych klimatach (pustynie, lasy, śnieżne pustkowia).

Freedom never sleeps!

Proceduralność gry jest zarazem jej ogromną zaletą – bo nigdy nie zabraknie misji do wykonania – jak i oczywistą wadą. Próżno szukać tu jakiegokolwiek fabuły – jest tylko tło: żołnierze dystopijnej Super Ziemi krzewią w galaktyce „demokrację zarządzaną i „wolność”. Otoczenie i zadania w **obrębie misji – utrzymaj, włóż, zniszcz, eskortuj, odzyskaj – szybko zaczynają się natomiast powtarzać**. Nie jest to jednak duży problem, bo wysokooktanową rozgrywkę doprawioną szczyptą zdroworozsądkowej taktyki i humoru zaprojektowano znakomicie, a nową zawartość zawsze można dodawać w patchach. Liczę na to, że takie właśnie są plany twórców, bo mam ochotę jeszcze długo wracać po kolejne nieduże dawki Helldivers – tak gra smakuje najlepiej. **ICDA**

Gra w grze

Kampanię pomyślano w Helldivers jako metagrę. Przestrzeń kosmiczną podzielono na sektory, których odbicie z rąk wroga jest zadaniem całej usieciowionej społeczności graczy – każda zaliczona planeta (także solo, jeżeli konsola jest podłączona do internetu) to cegiełka przechylająca szalę zwycięstwa na stronę ludzi. Ostatecznym celem jest przepchnięcie frontów pod stolice nieprzyjaciół i zdobycie ich, ale to cel tak odległy, że nie dane mi było przekonać się, co się wtedy stanie. Fajne to i klimatyczne, bo czujesz się jak mróweczka w wielkiej armii, zwłaszcza że mapa galaktyki na bieżąco podaje informacje o postępach społeczności.



➤ Tak, tak, umarło mi się – ale z mnie noob. Gra jest jednak tak intensywna, że trudno pstryknąć screena, gdy się walczy.

Trzech Spartan.



OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 9
 WIDEO 7
 AUDIO 6

- fantastyczna w co-opie z rozgarniętymi ludźmi
- emocjonująca rozgrywka
- fajny pomysł na kampanię
- levelowanie żołnierza wciąga

- proceduralne generowanie misji wprowadza powtarzalność
- single nie za bardzo mają czego tu szukać

PEGI

18

➤ PRODUCENT: VISCERAL GAMES

➤ DYSTRYBUTOR: ELECTRONIC ARTS

➤ CENA: 129 ZŁ (PC), 179 ZŁ (PS3, X360), 209 ZŁ (PS4, XBO)

➤ WERSJA PL: PEŁNA

➤ MULTI: DO 66 OSÓB

➤ GRAŁISMY NA: PC

➤ DEMO: BRAK

➤ PC: VISTA/7/8 (64-BIT), CPU

DWURDZENIOWY 2,8 GHZ, 4 GB RAM,

GF GTX 260/ATI HD 5770

➤ GATUNEK: FPS

BATTLEFIELD

HARDLINE

■ Szuka worków z kasą: Krigore

To już nie jest żołnierowanie. Wojskowe buty trzeba zostawić w szafie, zamiast tego założyć niebieski mundur i wyruszyć na krucjatę przeciw gościom w kominiarkach. Hardline to rozprute kasy, fruujące banknoty i... rozgrywka w wielu miejscach przypominająca poprzednie odsłony Battlefielda.

Jestem mile zaskoczony. Po pierwszych zapowiedziach myślałem, że gra okaże się kaszana, która stara się popłynąć na legendzie. Rzeczywistość stała się dla tej produkcji o wiele łaskawsza – w **Hardline** da się grać z przyjemnością. Ma jednak swoje za uszami.

Jestę policjantem

Na świetną kampanię dla pojedynczego gracza w serii Battlefield czekam od 5 marca 2010 roku. Wtedy to miała miejsce premiera Bad Company 2 i od tamtego czasu nie widziałem nic, co choćby zbliżyło się do jej poziomu. Na Hardline liczyłem o wiele bardziej niż na inne tytuły z serii – w zamierzeniu miała to być gra odcinająca się od wojennego patosu, eksploatująca krainę policyjnych seriali klasy B, gdzie widz dostawał rozrywkę często może i nie najwyższych lotów, ale za to bezpretensjonalną i często przesyconą humorem. Niestety, Hardline taki nie jest.

Wcielamy się w Nicka Mendozę – policjanta, który wspina się po szczeblach kariery, jednocześnie odkrywając, że gliniarze to wcale nie rycerze w lśniących zbrojach, a korupcja i narkotykowe machloje potrafią sprowadzić na złą drogę wielu porządných

ludzi. Podczas przechodzenia kolejnych etapów towarzyszy nam Khai Minh Dao – partnerka o azjatyckich rysach twarzy i dość porywczym charakterze. Tu jest w porządku – ale przydałby się jeszcze charyzmatyczny główny bohater i tempo akcji sprawiające, że trudno usiedzieć na krześle. Tego pierwszego nie ma – Mendoza jest typem raczej cichym i sprawiającym wrażenie zagubionego w policyjnym świecie. Gdyby rzeczywiście był głównym bohaterem serialu, przestalibyśmy oglądać tę produkcję po paru odcinkach. Tempo zabawy z kolei jest bardzo nierówne – głównie ze względu na gameplayowe nowinki.

Skradam się po dowody

Wszystkie wprowadzone w kampanii dla pojedynczego gracza nowości to dobre pomysły. Tak jak w skradankach mamy możliwość rzucania łuską i odwracania uwagi przeciwników po to, by zakradać się od tyłu i cichaczem eliminować ich jeden po drugim. Zamiast kłaść trupem wolno wrogów aresztować. Machamy im przed oczami odznakę, co powoduje, że rzucają broń i poddają się – wówczas wystarczy założyć im kajdanki. Nie zawsze jest to jednak łatwe: naraz możemy aresztować do trzech przeciwników, ale wiąże się to z mi-

nigrą. Trzeba obserwować pojawiający się przy każdym zatrzymanym oprychu pasek agresji i reagować, celując w najbardziej narwanego typu. Mając świadomość, że jest celem – bandyta robi się potulny. Jak nie upilnujemy towarzystwa, całość kończy się strzelaniną. Dobry system!

Następne mapy możemy również przeszukiwać przy pomocy skanera. Pozwala on zaznaczać kolejnych przeciwników i pobierać z sieci informacje na ich temat – zazwyczaj jeden z wrogów na każdej mapie jest ścigany listem gończym. Jeśli go aresztujemy – dostajemy ekstra gotówkę. Skaner przydaje się też, by zobaczyć, gdzie znajduje się skrzynia z wyposażeniem pozwalająca zmienić ekwipunek, a także by zlokalizować alarmy, które mogą zostać uaktywnione przez wrogów i ściągnąć na pole walki dodatkowych przeciwników. Można też odnaleźć dowody rzeczowe. Te ostatnie to różnego rodzaju przedmioty, jakie składają się na akta danej sprawy – skompletowanie ich powoduje odblokowanie np. uzbrojenia. To wszystko jest ciekawe i sprawia satysfakcję – rozbija jednak tempo zabawy. Całość sprawia wrażenie, jakby twórcy miotali się pomiędzy grą akcji, grą detektywistyczną a skradanką.

Zasnął za kółkiem, nawet poduszkę sobie załatwił.

Wiecej na: www.ebook451.pl

RECENZJE

Mapy są zróżnicowane, jest wiele otwartych, ale i fani szybkiej akcji w gęstej zabudowie znajdą coś dla siebie.

Model jazdy nie robi żadnego wrażenia, ale pościgi przynajmniej wyglądają efektownie.

Tym, co najbardziej w kampanii single doskwiera, są błędy techniczne. Niestety – przenikanie się obiektów stało się już tradycją serii Battlefield i żenujące jest, że od ładnych paru lat twórcy nie mogą sobie z tym problemem poradzić. Ponownie widziałem, jak wrogowie nurzają się w skrzyniach, przełazą przez elementy otoczenia, atakują, stojąc w jakichś ułożonych w stos bełkach tak, że tylko im pistolet wystaje. Jeszcze większym problemem jest jednak **sztuczna inteligencja: przeciwnicy to debile**. Nie zwracają uwagi na snującą się po okolicy naszą partnerkę ani na odbywające się parę metrów od nich aresztowanie, kompletnie nie interesuje ich strzelanina, która ma miejsce kilkadzie-

W policjantów i złodziei

Głównym daniem gry jest jednak multiplayer. Pierwsze, co trzeba w tym przypadku zrobić, to pogodzić się z faktem, że **pomimo słowa „Battlefield” w nazwie nie dostaniemy do dyspozycji najcięższego sprzętu**. Sorry, czolgi, bojowe wozy piechoty, myśliwce – to nie ta bajka. Obydwie strony konfliktu – czyli siły policyjne i rabusie – dysponują w najlepszym wypadku śmigłowcami z ciężką bronią pokładową lub uzbrojoną i opancerzoną ciężarówką o porównywalnej sile ognia. Jeśli się z tym faktem pogodzicie, to... gra się zaskakująco dobrze. Na każdym kroku, czy to w prowadzeniu postaci, czy to w zarządzaniu ekwipunkiem, czuć, że to Battlefield.

Pomimo policyjnych mundurów czuć, że to Battlefield.

siąt metrów dalej. I nie, nie używałem tłumików. Co gorsza, głupota, czy raczej fatalnym oskryptowaniem, odznaczają się niekiedy nasi sprzymierzeńcy – potrafią np. utknąć w miejscu, mimo że dookoła szaleje pożar.

A jeśli jesteśmy przy głupocie – wspomnianej wcześniej łuski możemy używać do odciągania wrogów w miejscu, gdzie szaleje huragan. Jestem pewien, że absolutnie każdy zwróciłby uwagę na dźwięk padającego na bruk niewielkiego kawałka metalu w sytuacji, gdy niebo rozdzierają pioruny, wokół wyje wiatr głośny niczym startujący odrzutowiec, a szyby w okolicznych oknach eksplodują pod naporem nawałnicy.

Zarządzanie bohaterem gracza zbytnio się nie zmieniło. Ponownie mamy cztery klasy postaci: operator, mechanik, szturmowiec i specjalista – z grubsza odpowiedniki tego, co było wcześniej, i **wszyscy fani serii błyskawicznie odnajdą się w sytuacji**. Operator potrafi leczyć i wskrzeszać poległych, mechanik naprawiać bądź minować pojazdy, szturmowiec robić użytek z tarcz balistycznych i ładunków C4, z kolei specjalista para się zwiadem i rozstawianiem min przeciw piechocie. Największą zmianą są chyba haki i liny z hakami dostępne dla każdej z klas postaci – pozwalają się szybko przemieszczać w górę i w dół, np. pomiędzy budynkami.

Niezależnie od klasy uzbrojenie i dodatki wykupujemy, korzystając z gotówki zarabianej podczas walk w secl. Każda akcja w grze przynosi określoną kwotę na konto, z tym że niektóre są bardziej opłacalne niż inne. Deszcz gotówki spada, gdy np. gramy w tryb krwawej forsy i biegamy z workami kasy. Oczywiście w wielu przypadkach uzbrojenie wcześniej trzeba jeszcze odblokować, zabijając np. określoną liczbę przeciwników. To samo tyczy się dodatków do broni i gadżetów – by mieć dostęp do całosci, trzeba wydać górę pieniędzy, co przekłada się na dziesiątki, jeśli nie setki godzin gry. Hardline pod tym względem nie odbiega od poprzednich części.

Berek i rozpruwanie kas

Wszyscy, którzy przyzwyczajeni są do rozmachu związanego z trybem dużego podboju, tutaj mogą poczuć się rozczarowani – ale jak już mówiłem, to kwestia pogodzenia się z ograniczeniami związanymi z konwencją i brakiem najcięższych, znanych z poprzednich części, zabawek. Nie ma czołgów i myśliwców, które w tym trybie błyszczały, ale nawet mimo to w podbój da się jak najbardziej grać. Bardzo mi przypadła do gustu krwawa forsa – tryb gry, gdzie na środku mapy znajduje się kasa pancerna z gotówką i obydwie strony muszą przetransportować określoną kwotę do swojego punktu zrzutu. Z tym że pieniądze można zabierać zarówno ze wspomnianego sejfów, jak i z bazy przeciwnika. Mało tego – powaleni ogniem wrogowie także upuszczają stosy banknotów, gotówkę zaś można transportować co prawda w ograniczonej >>

Kelly Hu

Jeśli podczas gry wydawało się wam, że skądś znacie partnerkę głównego bohatera, to... pewnie dobrze się wam wydawało. Aktorka używająca głosu narwanej policjantce wystąpiła w popularnym u nas serialu „Arrow”, gdzie gra Chinę o białych włosach, ale pojawiła się też w grach: m.in. jako policjantka, Jane Teng, w Sleeping Dogs, a także jako Lady Shiva w Batman: Origins.

REKLAMA

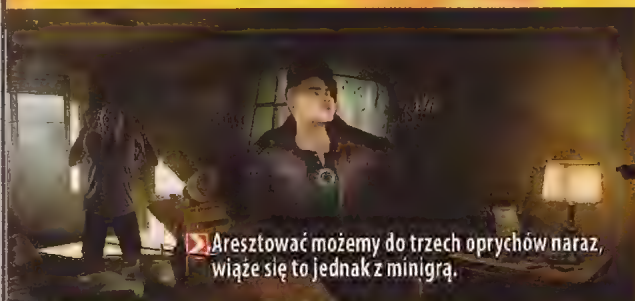


BATTLEFIELD
HARDLINE

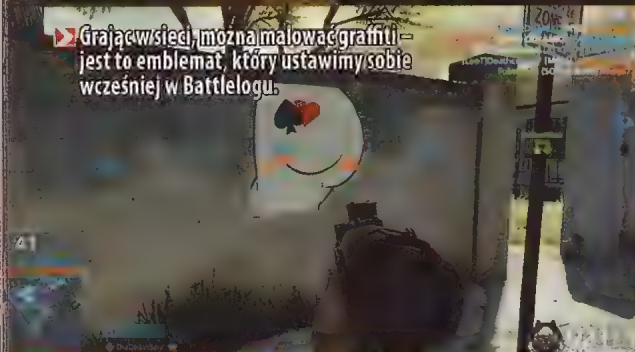
NAJSZYBCIEJ NA

KEYE.PL

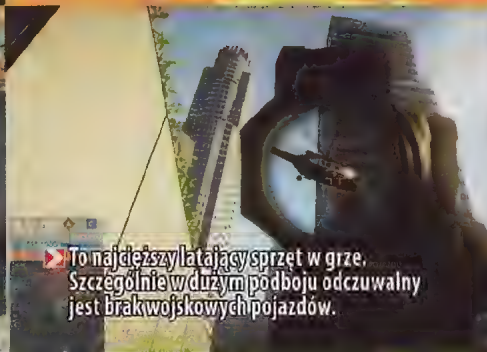
CYFROWO ZNACZY TANIEJ



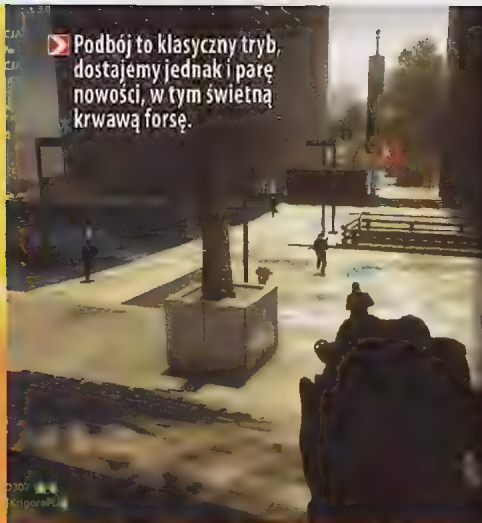
➤ Aresztować możemy do trzech oprychów naraz, wiąże się to jednak z minigrą.



➤ Grając w sieci, można malować graffiti – jest to emblemat, który ustawimy sobie wcześniej w Battlelogu.



➤ To najdłuższy latający sprzęt w grze. Szczególnie w dużym podboju odczuwalny jest brak wojskowych pojazdów.



➤ Podbój to klasyczny tryb, dostajemy jednak i parę nowości, w tym świetną krwawą forszę.

ilości, ale za to przy użyciu wszelkich dostępnych pojazdów. To bardzo klimatyczny tryb, dający bardzo duże pole do popisu i premiujący współpracę chyba jak żaden inny.

Kompletnym nieporozumieniem jest tryb kryjący się pod nazwą „fucha”, który bardzo szybko został przemianowany przez graczy na fuszerek. Zamierzenie jest takie, że drużyny muszą przejąć kontrolę nad paroma rozsiadniętymi po mapie pojazdami i utrzymywać je w ruchu – wówczas wróg traci punkty. W praktyce to nudne i niedające satysfakcji jeżdżenie dookoła mapy. Obiecywane przez

jeśli tylko przekonacie się do Hardline – będziecie wspominać latami. Everglades to niby monotone tereny bagien – ale za sprawą drogi i przemyślanych zabudowań świetnie gra się tu w krwawą forszę. Pustynia z kolei to miejsce najbardziej kojarzące mi się z legendarną Kaspijską granicą i bardzo dobre miejsce, by pograć w tdm ze snajperką w rękę. Dzielnica – chyba najbardziej zbliżona do wrażeń z Call of Duty ciasna lokacja, pełna łatwo zamieniających się w gruzi budynków. Szaleństwo, szczególnie w drużynowym dm. Najlepsza mapa? Chyba Wykolejeni – ale

To nie jest wybitna gra, ale i tak pozytywnie zaskakuje.

twórców GTA w konwencji Battlefieldda nie sprawdza się w ogóle. **Pozytywnie zaskoczony jestem za to trybem „na ratunek”** polegającym na seriach szybkich rund, podczas których jedna ze stron broni zakładników, druga zaś musi ich uwolnić. Haczyk tkwi w tym, że nie ma respawnów, co wymusza grę taktyczną i pozbawioną głupawego rumakowania. Dość podobnie prezentuje się tryb na celownika, napad z kolei jest oparty na scenariuszu, gdzie zgodnie z nazwą złodzieje realizują plan, przechodząc kolejne jego fazy, policja zaś robi wszystko, by ich powstrzymać. Fajna rzecz! Poza tym jest klasyka – team dm, który zawsze się sprawdza, choć tu bardzo dużo zależy od mapy. A skoro przy tym jesteśmy...

Bagna i aligatory

Mapy bez wątplenia się udały. Może nie wszystkie w równym stopniu i do każdego trybu, ale **ogólnie pola bitew trzeba grze zaliczyć na plus**. Napad na bank: cudna lokacja, świetnie sprawdza się chyba w każdym trybie, jak dla mnie to będzie kolejna kanoniczna miejscówka, którą –

nie dlatego, że źle się na niej gra, po prostu nie zapadła mi w pamięć. Ogólnie jestem bardzo zadowolony.

Tego samego nie mogę niestety powiedzieć o polskiej wersji językowej. Jeszcze większe niestety: nie da się podmienić jej na angielską. EA uszczęśliwia nas na siłę, dając nam częstokroć paletę źle zgranych z ruchem ust kwestii, do tego tak bepciwych, że nawet tona wiagry nie pomogłaby wykrzesać z tego aktorstwa emocji. Za to bluzgów jest

dużo. No bo przecież wszyscy wiedzą, że twarde można poznać po tym, że pluje wulgaryzmami niczym stara drukarka atramentem. **Trafiają się też żenujące błędy ortograficzne** typu „jestem przestępcą” – w firmie takiej jak EA podobne wpadki nie powinny mieć miejsca.

To nie kaszana... ale też nie kabanosy

Jak pisałem na początku – jestem pozytywnie zaskoczony, że to nie kaszana. Ale równocześnie jestem zawiedziony, bo single ewidentnie rozminął się z moimi oczekiwaniami – choć da się go przejść i nieźle miejscami bawić, nawet mimo sztucznej nieinteligencji i błędów technicznych. Multi? **To Battlefield: sprawiający satysfakcję, rozbudowany, oferujący ciekawe mapy i zabawę w wielu dobrych trybach gry**, na tle których nieszczęsna fucha jawi się jako żart i wypadek przy pracy. To dynamiczna strzelanka: pozostawia ogólne wrażenie sporego tempa rozgrywki i w momencie premiery lepiej wypadła technicznie: serwery były bardziej stabilne, uporano się chyba również z kodem sieciowym – po tygodniu spędzonym z grą nie trafiła mi się ani jedna dyskusyjna sytuacja związana ze śmiercią od ognia w momencie, kiedy już byłem skryty za zasłoną.

To na pewno nie jest klasyczny Battlefield. Najchętniej widziałbym go w formie dodatku do „czwórki” – dokładnie tak jak wyglądał Vietnam w świetle Bad Company 2. Również dlatego, że – patrząc szerzej – zmiany w stosunku do poprzedników rewolucyjne tak naprawdę nie są. Twórcy jednak postanowili inaczej i dostaliśmy część, która odbiega od militarnych tradycji i oferuje zabawę w policjantów i złodziei. Jeśli to wam nie przeszkadza, można kupić i cieszyć się długimi godzinami w sieci. Bo dla samego singla – nie ma sensu. [CDA]

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 8
AUDIO 7

sporo bardzo dobrych map
zarówno klasyczne, jak i nowe, dobre tryby gry
mnóstwo broni i gadżetów
cztery zróżnicowane klasy postaci
kilka świeżych pomysłów w kampanii single
świetna muzyka
tak naprawdę to Battlefield...

...tyle że bez czołgów i myśliwców, co czuć szczególnie w dużym podboju
bezsensowny tryb fuchy
klasyczne dla serii i żenujące błędy w przenikaniu obiektów
fatalna sztuczna inteligencja w nieco bepciwym kampanii single
polska wersja językowa nie powstała

Okiem entego



Jako zatwardzialemu mechanikowi najbardziej podobały mi się te mapy w multi, które pozwalały na walkę na niewielki dystans, zwłaszcza szczerze oszklone wille w Odplywie i na Wzgórzach Hollywood. No i bank oraz jego dach, gdzie leży RPG, z którego Krigore łaskaw był przyjąć pocisk kumulacyjny na twarz podczas naszej wspólnej sesji. Mile wspominam krwawą forszę na Plantacji, gdzie pośród pożaru doniczek z marihuaną ganiałem od stosu pieniędzy do skarbca, gubiąc kilkakrotnie drogę (ale bynajmniej nie dlatego, że Hardline symuluje skutki wdychania dymu palonych konopi – tego, w przeciwieństwie do efektów działania gazu łzawiącego, nie zaimplementowano). Cała reszta produkcji to jednak już tylko jedno wielkie „grałem, widziałem i kiedyś BF dużo bardziej wgniatało w fotel – i to bez pętających się pod nogami aligatorów”. A singla przemilczę.

OCENA 6+

NTT SERIA
GAME



limitowana linia komputerów
Intel® Extreme Masters

z procesorem Intel® Core™ i5
oraz bogatym pakietem dodatków
dla prawdziwych gamerów

intel **EXTREME
MASTERS**

ESL

LIMITED EDITION

eXtremalnie
wydajny i niezawodny

Komputer NTT Game W999G

Procesor: Intel® Core™ i5-4690K Processor (6M Cache, up to 3.90 GHz)

Chłodzenie: wodne chłodzenie procesora FRACTAL KALVIN S24

System Operacyjny: Oryginalny Windows® 8.1

Płyta główna: Z97X GAMING 5/USB 3.0/DDR3 GIGABYTE

Pamięć operacyjna: DIMM 8GB (2x4GB) DDR3 1600MHz HyperX Beast

Dyski twarde: Intel® SSD 730 Series 240GB; 2TB Barracuda SATA/600

Karta graficzna: GeForce CUDA GTX980 GAMING G1 4GB DDR5

Karta dźwiękowa: HD Audio

Karta sieciowa: 10/100/1000 Mb; 802.11 b/g/n

Napęd: nagrywarka DVD-RW

Obudowa: ATX GAME TOP NTT R5

Gwarancja: 36 miesięcy door-to-door

Dodatkowo w zestawie GRATIS

Gra WIEDŹMIN® 3: DŹIKI GON,
pakiet 5 gier i dodatków w grach,
mysz gamingowa HIRO Octagon.

WIEDŹMIN
DŹIKI GON

GAMING PACK
5 SupERGIER

dowiedz się więcej na
sklep.ntt.pl



Intel, Logo Intel, Intel Inside, Intel Core i Core Inside są znakami towarowymi firmy Intel Corporation w U.S.A. i w innych krajach

Witcher® jest znakiem towarowym CD PROJEKT S. A. Gra Wiedźmin © CD PROJEKT S. A. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wiedźmin jest oparta na powieści Andrzeja Sapkowskiego. Wszystkie pozostałe znaki towarowe i prawa autorskie przynależą do odpowiednich właścicieli.

➤ PEGI: 7
 ➤ PRODUCENT: MOON STUDIOS
 ➤ DYSTRYBUTOR: STEAM, XBL
 ➤ CENA: 85 ZŁ (PC), 70 ZŁ (XBO)
 ➤ WERSJA PL: BRAK
 ➤ MULTI: BRAK

➤ DEMO: BRAK
 ➤ PC: 7/8, CPU DWURZĘDNIOWY 2,2 GHZ, 4 GB RAM, GF240 GT/AMD HD 6570



➤ GATUNEK: PLATFORMOWA

Ori

AND THE BLIND FOREST

■ Jest zaskoczony, zachwycony i zagrany: **gem**

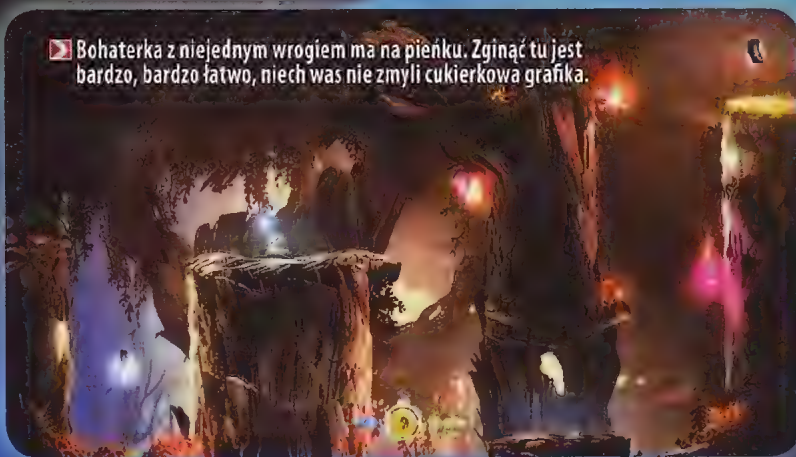
Ori and the Blind Forest przyciągałem nieco przypadkiem, w poszukiwaniu kolorowej atrakcji dla nieletniej pociechy. Nie miałem pojęcia, że pod bajeczną oprawą kryje się najtrudniejsza, ale i najlepsza metroidvania tej dekady.

Pewnie to moja wina, że zainteresowanie tym tytułem ograniczyłem do parokrotnego, ale w sumie bezrefleksyjnego obejrzenia ubiegłorocznego zwiastuna. Winę ponosi jednak także Microsoft, który mając taki klejnot w garści, nie potrafił go docenić i nie promował przynajmniej tak jak wcześniej Sunset Overdrive. Ori and the Blind Forest jest tak dobry, że wydawcy w okolicach jego premiery powinni byli nie tylko zdominować nim internet, ale również wynająć heroldów, którzy głosiliby jego chwałę na odludziach. Zwłaszcza że jest to pierwszy tytuł dostępny wyłącznie na platformach Microsoftu, który pojawił się zarówno na Xbokse One, jak i – równocześnie! – na konkurencyjnym w sumie Steamie. Przysięgam, że gdyby ktoś rok temu powiedział mi, że tak będzie, popukałbym się w czoło.

I forma, i treść

Ori and the Blind Forest to jednak nie tylko najlepszy przykład zmiany na dobre, jaka zaszła w Microsoftzie pod kuratelą Satyi Nadelli i Phila Spencera. To także, i przede wszystkim, **przepiękna platformówka 2D**, którą doceniam tym bardziej, że nie znoszę, co łącznie potwierdzi redakcyjna brat „doświadczeń artystowskich” typu „sztuka dla sztuki”. Tu jednak wizualny splendor godny, jak uważają lokalni otaku, animacji studia Ghibli występuje nie zamiast, lecz obok satysfakcjonującej mechaniki. Dlatego właśnie to, co miało być interaktywnym wygaszaczem ekranu dla dziecka, stało się dla mnie na blisko 15 godzin jedynym sposobem spędzania wolnego czasu najpierw na XBO i następnie – koniecznie z padem – również na PC. Znamienne jest przy tym, że gra, której immanentna luminescencja przywo-

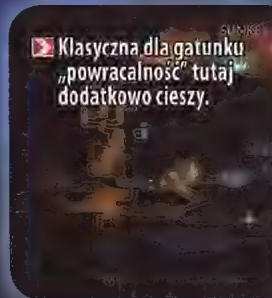
➤ Bohaterka z niejednym wrogiem ma na pieńku. Zginąć tu jest bardzo, bardzo łatwo, niech was nie zmyli cukierkowa grafika.



➤ Ori jest niezrównana tak stylistycznie, jak i gameplayowo.



➤ Klasyczna dla gatunku „powracalność” tutaj dodatkowo cieszy.



dzi na myśl „Avatara”, zachwycała tak samo także za drugim razem.

tylko obecnością wrogów oraz zasobami zbieranej energii.

Świat gry jest jednak nie tylko baśniowo piękny, ale i śmiertelnie groźny. Pierwszy raz przekonałem się o tym tuż po długim interaktywnym intrze, w chwili gdy duch lasu (plci żeńskiej) Ori rozpoczyna swoją misję. Uśpiony bezpiecznym tempem gry, natrafiłem na pierwsze prawdziwe elementy platformowe oraz nagle mobilnego przeciwnika i... szczerłem marnie, wpatrując się w osłupieniu w ekran. Jak się okazało, był to tylko wstęp do prawdziwych wyzwań, które oferuje gra – w późniejszych jej stadiach wywaja lokacje, które trudnością przypominają Super Meat Boya. Na szczęście wtedy już Ori nie jest tak krucha jak na początku i dysponuje zdolnościami specjalnymi pozwalającymi złagodzić nieco trudność całości. Bezcenna staje się zwłaszcza moc zapisania stanu gry w niemal dowolnych miejscach i chwili, ograniczana zwykle

W tym roku na lata

Najcenniejszą walutą w grze jest jednak „duch” pozwalający rozwijać drzewka umiejętności Ori. W trakcie gry zyska ona zdolności skakania po ścianach i nurkowania w czystej wodzie, jak również potrójnego skoku, a nawet szybowania. To naturalnie wzmacnia typowy dla metroidvanii element „powracalności” w odwiedzone już miejsca po to, by dzięki nowym zdolnościom dostać się do lokacji wcześniej nieosiągalnych. **Samo sterowanie przy tym jest nie tylko superpłynne, ale także ultraprecyzyjne i nawet ginąć po raz piąty z rzędu, winić można wyłącznie siebie.** Koniec końców Ori and the Blind Forest stało się dla mnie najprzyjemniejszą niespodzianką w tym roku i dziełem, któremu zamierzam cyklicznie składać hołd także w kolejnych latach. **ICDA!**

OCENA

9

GRYWALNOŚĆ

WIDEO

AUDIO

■ nieprawdopodobna estetyka
 ■ superpłynność animacji
 ■ ultraprecyzyjne sterowanie
 ■ skoki trudności w „finałach”

12

► PLATFORMY: X360, XBO
 ► PRODUCENT: FRONTIER DEVELOPMENTS
 ► DYSTRYBUTOR: XBL

► CENA: 94 ZŁ (X360), 127 ZŁ (XBO)
 ► WERSJA PL: PEENA
 ► MULTI: BRAK

► GATUNEK: AKCJA/WYŚCIG

SCREAMRIDE

■ Jedzie po bandzie: **9kier**

Nie było wiadomo, czym *ScreamRide* będzie. Tylko to, że goście będą wypadać, krzycząc i niszcząc budynki, z olbrzymich roller coasterów. Wystarczyło, bym miała tytuł na oku.

Po Frontier spodziewałam się tycoon – zarabiania mamony na ludziach kupujących balony, pamiątki, jeżdżących na roller coasterach i wypożyczających łódki w kształcie labedzia. Słowem: czegoś, co będzie tak grywalne jak seria sprzed lat i wykorzysta możliwości XBO. I jestem rozzaczarowana. Microsoft powinien być od razu mówić, że *ScreamRide* będzie tak naprawdę trzema casualowymi grami, z czego pierwsza byłaby ciekawsza na Kinectcie, druga to trójwymiarowe *Angry Birds* z wyburzaniem budynków i tylko ostatnia przypomina mi czasy, gdy stawiałam na głowie, by jakoś dociągnąć autorską kolejkę.

Najwięcej czasu spędziłam w trybie inżyniera, zdołając roller coastery helisami, korkociągami, beczkami kobry i innymi pętlami, a także – gdzie trzeba było – hamulcami i dopalaczami. Kolejki tworzy się według wytycznych: a to trzeba zrobić tradycyjnie

fale, by osiągnąć wymagany czas lotu, a to dodać rampę, a to zbudować coś, co wywoła określony poziom ekscytacji. Czuć tu przyjemną swobodę budowania – obiektów specjalnych takich jak wspomniane korkociągi jest sporo, a kątów, pod jakimi mogą je wstawić, mnóstwo. (Opcja autobudowania torów pomaga wyjść z płataniny). Na końcu pozostaje przetestować kolejkę i obserwować, jak targani młodościami uczestnicy przejażdżki – wyglądający jak twory śp. Maxisa – wypadają z wagoników. A czasem doświadczyć mało spektakularnej wizualnie kraksy.

W pierwszoosobowym trybie jeźdźca wrzasku chodzi o to, by dotrzeć do mety z odpowiednią liczbą punktów. Standardem są szaleństwa na dwóch kołach, omijanie przeszkód, miękkie lądowania i zbieranie turbo z łatwymi QTE (im bliżej końca niebieskiego toru, tym lepiej), a także kraksy, bo niektóre tory trzeba znać, by wiedzieć,

gdzie wyhamować. Tryb określony przeze mnie mianem „Trójwymiarowych *Angry Birds* z wyburzaniem budynków” to mało ciekawe wyrzucanie różnych rodzajów kabin z ruchomej platformy, by robić możliwie największą rozpierduchę. Im dalej w las, tym więcej tarcz, magnesów, materiałów wybuchowych i innych elementów, których niszczenie daje punkty i wymagane jest przy pokonywaniu wyzwań. W każdym trybie chodzi o zbieranie gwiazdek, więc jeśli chcesz odblokować wszystkie lokacje, będziesz musiał się trochę postarać.

To tytuł stworzony do maksowania, ale nie miałam ochoty za długo jeździć po torach, a tym bardziej wyburzać budynki, słuchając dudniącej elektroniki i nieśmiesznej, inspirowanej GLaDOS SI. Nie kręci mnie też projektowanie własnych wysp, kolejek i atrakcji na różnych mapach i udostępnianie ich innym. Czekam na *RollerCoaster World*. **[CDA]**

OCENA

5+

GRYwalność 6
 Wideo 6
 Audio 4

umiarkowanie wciąga
 tryb inżyniera
 edytor

tryb wyburzania
 słaba oprawa audio
 nieśmieszna

12

► PLATFORMY: PC
 ► PRODUCENT: WASTELANDS INTERACTIVE
 ► DYSTRYBUTOR: TECHLAND

► CENA: 70 ZŁ
 ► WERSJA PL: NAPISY
 ► MULTI: BRAK

► GATUNEK: STRATEGICZNA

WORLD OF MAGIC

■ Rozczarował się: **Allor**

Duchowy następca *Master of Magic*, polski, po dwóch udanych rundach na Kickstarterze i do tego wydawany przez Techland. Przy takim natłoku dobrych wiadomości kupiłbym *WoM*-a w ciemno. Tyle że to kiepska gra jest...

Zacznę od rzeczy dobrych. Podobnie jak w *Master of Magic* mamy tu do czynienia z hybrydą *Cywilizacji* i *Heroes of Might and Magic*: rozbudowujemy miasta, odkrywamy mapę, podróżujemy po planach egzystencji, taktycznie walczymy z różnymi wrogami, rzucamy czary i dyplomatyżujemy się z innymi władcami – oczywiście wszystko to z podziałem na tury. Możemy również pozyskiwać bohaterów i tworzyć im magiczne przedmioty, zajmować się alchemią, a przed rozpoczęciem rozgrywki wybrać własnego awatara wraz z wadami, zaletami i zaklęciami startowymi.

Od strony mechaniki mamy więc do czynienia z bardzo solidnym tytułem i gdyby tylko reszta była równie dobra... **Niestety, oprawa graficzna (za wyjątkiem plansz rysowanych ręcznie) prezentuje poziom,**

który dobrze wygląda jedynie na screenach wielkości znaczka pocztowego. 3D jest tak słabe, że milion razy wolałbym już pixel arta, który mógłby uchodzić za celowe działanie artystyczne, a nie brak umiejętności/czasu/funduszy. Niewiele lepsze jest audio, choć na szczęście znacznie łatwiej grać bez dźwięku, niż nie patrząc na ekran. Pierwsze wrażenie psuje także samouczek dla początkujących, mimo że takie określenie w przypadku okienek z tekstem jest i tak mocno na wyrost. Ale – sprawdzałoby się, gdyby ktoś porządnie przysiadł nad projektem interfejsu, bo za intuicyjny można by go uznać tylko pod warunkiem, że ma się świeżo w pamięci gry sprzed kilkunastu lat.

W dodatku w *WoM* nie udało się poprawić największego problemu trapiącego

MoM-a, czyli sztucznej inteligencji, która ze względu na wielowymiarowość rozgrywki w pewnym momencie przestawała nadążać za graczem, wyzwanie stając tylko w pierwszej połowie gry. A jak by tego było mało, śledząc fora, trudno nie zauważyć postów z narzekaniami na stabilność, choć sam z tym akurat problemów nie miałem i z gry wychodziłem dlatego, że nie chciało mi się już robić kolejnej tury.

Ogólnie trudno mi ten tytuł polecić. Od early accessa zmienił się minimalnie, a choć podstawy ma solidne, oprawa leży i kwiczy. Dlatego jeśli lubisz takie klimaty, lepiej sięgnij po oryginał. Od pewnego czasu jest już dostępny na GoG-u – i w przeciwieństwie do *World of Magic* wart jest każdej złotówki. **[CDA]**

OCENA

3

GRYwalność 3
 Wideo 2
 Audio 3

solidne podstawy
 nasił to robili
 ma potencjał...

...ale jak dotąd niewykorzystany
 grafika, dźwięk, interfejs, przyjazność, problemy ze stabilnością

➤ PEGI: 16
➤ PRODUCENT: FROM SOFTWARE
➤ DYSTRYBUTOR: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT POLSKA
➤ CENA: 237 ZŁ
➤ WERSJA PL: NAPISY
➤ MULTI: CO-OP DO 3 OSÓB

➤ DEMO: BRAK

➤ GATUNEK: AKCJA

Bloodborne

■ Jednak nadal cześć słońce: **Berlin**

Wychodząc naprzeciw oczekiwaniom pewnej części czytelników, szczególnie tych lubiących się w strzelaniu do nazistów, uroczym ostrzegam, że a) ocena będzie za niska, b) zacznę ten tekst beczelnie, a potem będzie tylko gorzej. To dobry moment, żeby wyjąć z szafy widły, naostrzyć osikowe kolki i wypolerować srebrne kule. Gotowi? No to lecimy...

BLOODBORNE

Kielichy i podziemia

W Bloodborne pojawiły się Lochy Kielicha (Chalice Dungeons), czyli proceduralnie generowane (czytaj: nudne) podziemia, które można tworzyć przy specjalnych ołtarzach za pomocą konkretnych przedmiotów. Dostępnych jest ich kilka wersji, da się w nich trafić na nowych bossów i niezły loot, a wygenerowane przez nas podziemia – jeżeli okażą się interesujące – możemy też wysłać znajomym. W praktyce to po prostu śmietnik, do którego wrzucono wszystko, co do podstawowej gry nie pasowało.

Zbierałem się do tego tekstu jak MQC do Dark Souls, bo wiem, że za podejście do Bloodborne na chłodno dostanę w łeb – trudno będzie przebić się przez ryk entuzjazmu, jaki From Software i Sony udało się wywołać (to jedna z nielicznych „next-genowych” produkcji, które przebiły 90% na Metacriticu). Problem polega na tym, że ślicznie generowany przez te firmy w ciągu ostatnich kilku miesięcy „hajp”, jak się okazuje, potrafi równie ślicznie sprawić, że przymyka się oko na niektóre niewiarygodnie upierdliwe niedoróbki. I sam bym je przymykał, gdyby nie to, że **po przejściu Bloodborne nie bardzo chce mi się do niego wracać.**

Jest w tym trochę hipokryzji – chociaż uważam pierwsze Dark Souls za grę teoretycznie lepszą od „dwójki”, to wolę odpalać sequel, bo nawet ze wszystkimi jego niedoskonałościami po prostu przyjemniej mi się w niego gra. Zapominam o dość słabo (jak na standardy From) zbudowanym świecie, wielu nieciekawych bossach i tym podobnych sprawach: niektóre poprawki w mechanice wynagradzają mi te niedociągnięcia.

Z Bloodborne jest inaczej: to nie trzecia część serii, czego po zapowiedziach można było się spodziewać – szczególnie kiedy nawet pracownicy From i Sony mówili o tym jako o „Souls game”. **To po prostu interesujący spin-off, któremu w tej formie daleko do perfekcji, jakiej bym oczekiwał.** Rozgrzewka przed naprawdę pięknymi rzeczami

chlaniająca wszystko, z czym się zetknie. (...) Walcz o życie, używając broni palnej i białej, oraz odkrywaj tajemnice, które zmróz ci krew w żyłach... ale być może ocala ci skórę... Zupełnie nic z tego nie wynika, ale po pierwszym przejściu z fabuły gry też zupełnie nic nie wynika, więc marketingowy bełkot jakimś cudem nareszcie dobrze pa-

Przeszedłem... i nie chce mi się do niego wracać.

(Bloodborne 2), które bez wątpienia szykuje dla nas przyszłość.

Woman Ahead, therefore expensive

We wstępie trochę nakłamałem, bo zacząć muszę od chwalenia, żeby nikt mi nie zarzucił, że przez całą recenzję tylko się czepiam, a potem mówię, że jednak jest fajnie. Przypomnę więc, zaczynając głaskanie, że Sony reklamuje grę tak: „Samotny podróżnik. Przekłętą miasto. Zabójcza tajemnica, po-

suje do produktu, który stara się reklamować. Zgodnie z charakterem serii fabuła przekazywana jest półśłówkami, opisami przedmiotów i delikatnym prowadzeniem historii za pomocą elementów otoczenia.

Nie chcę rzucać spoilerów, powiem więc tylko, że **jeżeli macie ochotę na klimat wiktoriańsko-steampunkowej historii, w której występują wampiry, wilkołaki, szaleni mordercy i Cthulhu (oraz gościnnie Marilyn Manson), to poczujecie się**

Parę porad na start

★ System walki zmienił się na szybszy, czyli będziecie klikać lekki atak (R1) bardzo często. Jednocześnie wszystkie bronie mogą zostać „naładowane”, bo R2 działa teraz nie tylko jako silny atak, ale też jako potężne uderzenie mogące ogłuszyć wrogów (co pozwala wykonać criticala). Każda broń ma również zupełnie inny zestaw ataków – kombinujcie!

★ Prawie nie ma już bloków i parowania, czyli podczas normalnej gry da się znaleźć jedną, bardzo słabą i praktycznie nieprzydatną tarczę. Więcej czasu spędza się, trzymając pistolet w łapie – dobrze wymierzony strzał ogłusza wrogów, a to pozwala przejść do criticala. Uwaga tylko na naboje: trzeba je farmić z przeciwników albo kupować.

★ Niemal każda broń ma dwie wersje: np. laska może zmieniać się w bat, a mały i szybki mieczyk da się przerobić na wielki miecz dwuręczny. Podstawowy toporek po kliknięciu L1 rozwinie się do czegoś przypominającego halabardę: kombinujcie i szukajcie tego, co wam się przyda.

★ Broni i pancerzy jest mniej, ale narzędzia mordy można modyfikować za pomocą znajdujących tu i ówdzie kryształów (da się je bez problemu wkładać i wyjmować). Z czasem można też „zakładać” runy, czyli tutejszy odpowiednik pierścieni, które dodają postaci różne buffy.

★ Pamiętajcie o wglądzie, czyli patrzcie na licznik obok oka pod informacją o pieniądzach. Dostajecie jeden punkt za wejście do bossa, trzy punkty za pokonanie bossa. Jednego punktu potrzebujecie, by ożywić lalkę (u niej się leveluje), a dziesięć, by uruchomić drugi sklep (tuż nad pierwszym), w którym kupicie ciekawe przedmioty. Im więcej wglądu macie, tym ciekawszy będzie też świat gry!



» Eeee... Tomb Raider?



» Co, felgi chcesz zajmować, obwiesiu?!

jak w domu. Jest mroczno i bywa straszno, czasami nawet całkiem obrzydliwie, ale przede wszystkim ciemno. Pochodnie przydają się do oświetlania porzuconych pod drzwiami wózków inwalidzkich, wózków dla dzieci, wózków napędzanych końmi i maszyn innych wózków, które twórcy postanowili tu i ówdzie porozrzucić. Bloodborne jest prześliczne artystycznie (ale niekoniecznie już technicznie, bo kamienie dalej wyglądają, jakby były zrobione z metalu), a lokacje, które mamy do zwiedzenia, powalają atmosferą. Są tak spójne, że całość wygląda momentami, jakby składała się z dwóch kolorów: tak idealnie zaprojektowanego i zrealizowanego klimatu

dżentelmeńskiego horroru, z którego Kuba Rozpruwacz byłby dumny, nie przypominam sobie w żadnej innej grze.

Podobnie jest z projektami poziomów. Bloodborne to kilka genialnie połączonych lokacji, po których biega się godzinami – czasami zresztą przez kilkadziesiąt minut można przebiegać się przez jakiś etap, marząc o tym, żeby znaleźć checkpoint (służą za nie tym razem nie ogniska, a latarnie), żeby nagle otworzyć skrót do miejsca, z którego zaczęło się wędrowanie. Miasto Yharnam i cała reszta lokacji to coś niesamowitego i absolutnie każdy, kto interesuje się grami akcji, powinien zobaczyć, jak to wygląda.

Rozgałęzienia prowadzące do rozgałęzień prowadzących do zwężeń i zwężenia prowadzące do rozgałęzień – ta gra nieustannie zaskakuje, wymaga myślenia i orientacji w terenie, a jednocześnie nie pozwala się zgubić, bo wszystkie drogi prowadzą do Rzymu. W tej kwestii jest lepiej niż w którejkolwiek części serii do tej pory.

Resztę pochwał można już tak naprawdę wywnioskować z tych kilku akapitów, bo i muzycznie jest niezłe, i monologu spotykanych dziwaków – z jednym haniebnym wyjątkiem(*) – i inne tego typu sprawy nie odstają od poziomu, do którego From nas



Ma szczęście, że to nie krzesło, bo by go zgarnęli za zamach.

przyzwyczaiło, a często przeskakują wysoko ponad ustawioną przez nich do tej pory poprzeczką. Czasami jednak zdarza się tak, że jakaś niebawem śliczna istota ma zupełnie pusto w łbie – i chociaż tak źle z Bloodborne nie jest, to parę rzeczy zaskoczyło mnie bardzo negatywnie.

Try holding with both hands, chest

Wracając więc do obietnicy z leadu, niosę pozornie dobrą nowinę: jeżeli w Soulsy wcześniej nie graliście, to macie okazję, żeby się do tego nareszcie zabrać i dołączyć do tej ogólnoświatowej, wesołej imprezy, na której podnosi się dziwnie ręce, rozmawia o czczeniu słońca i okłada przypadkowych ludzi toporami po łbach. Nie zaczynajcie od zadnej z poprzednich części, nie patrzcie nawet na mocno nimi zainspirowane Lords of the Fallen, tylko bierzcie Bloodborne, bo tak łatwo jeszcze nie było. To nie jest produkcja, która testuje cierpliwość, premiując taktyczne myślenie i umiejętność rozwiązywania problemów pokroju „kogo dziabu w nogę narpiem”. To **bardzo szybka i przyjemna gra akcji, w której klika się jeden guzik, żeby znaleźć się za plecami wroga, a potem kilka razy drugi guzik, żeby go w te plecy wałnąć.** No, czasami, szczególnie przy okazji walk z bossami, pierwszy guzik trzeba kliknąć dwa razy, bo bydlaki są najczęściej całkiem spore.

I mówię to całkowicie poważnie: Bloodborne w swojej podstawowej formie (czyli przy pierwszym podejściu i nie licząc PvP) jest łatwiejsze do opanowania niż dowolna poprzednia część serii. Jeżeli graliście w jakiś

slasher, to tym lepiej dla was – będziecie przyzwyczajeni do szybkiego naciskania tych paru przycisków i tylko chwilę zajmie wam zaadaptowanie się do tempa akcji, które z kolei fanów Soulsów może na początku lekko przytłoczyć. Jeżeli jednak graliście kiedyś w jakiś JAPONSKI slasher (szczególnie marki Platinum – np. Bayonetę 2 albo Metal Gear Rising), to poczujecie się jak w domu. Tyle że ktoś z tego domu wyniósł wasz ulubiony fotel, narysował smutnego penisa na ścianie i wyszedł, zostawiając otwarte drzwi.

Przed wszystkim dlatego, że From Software na miano geniuszy kodu sobie niczym jeszcze do tej pory nie zapracowało, a Bloodborne może ewentualnie pozytywnie

Bardzo dobra gra akcji. Ale raczej słabe Soulsy.

opinie o ich umiejętnościach podminować. W grze akcji, która wymaga wykonywania precyzyjnych uników w konkretnych momentach, spadki płynności są niedopuszczalne (chyba że są elementem projektu rozgrywki jak inspirowane automatowym arcade słownym spowolnienia w Bayo). Jeżeli jest to gra akcji tworzona z myślą o jednej platformie i tylko pod nią optymalizowana, to fakt, że **nie trzyma cholernych trzydziestu klatek nawet przy chodzeniu po mieście**, jest dla mnie gdzieś pomiędzy „absurdalny” a „chyba ktoś sobie ze mnie jaja robi”. O walkach z bossami w kwestii

spadków płynności nie wspominać, bo jeżeli spacerki są dla From Software i PlayStation 4 za trudne, to i tak przynajmniej raz zdechniecie, bo kliknięcie unik w dobrym momencie, a konsola uzna, że sorry, stary, ale trochę się zmęczyłam.

Walki z bossami to zresztą kolejny trudny temat, bo z jednej strony, gdybyśmy dostali tryb boss rush, biłoby się ich trochę ciekawiej niż tych w Dark Souls 2, ale ich projekty (głównie pod kątem gameplayu) rzadko kiedy powalają kreatywnością i po prostu dobrze wyglądają na tle słabszej pod tym względem „dwójki”. Może cztery razy, a jest tego do ubicia kilkanaście, mruknąłem albo krzyknąłem przed ekranem „wow”. Resztę czasu sapiałem pod

nosem, że znowu mi dają do pobicia jakieś wielkie bydlę albo szybkie małe stworzenie. Nie zapomnę też rozczarowania

jednym z tych-takich-najbardziej-ostatnich bossów, którego zachowanie opierało się na najtańszych sztuczkach, jakich po Miyazakim się nie spodziewałem. Okazuje się również, że **warto grać w co-opie, bo Al bywa tak durne**, że czasami biedaki nie wiedzą, co i z której strony ich okłada, więc wał na oślep byle gdzie i w byle kogo.

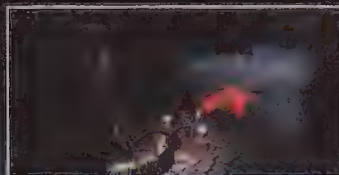
Wybaczcie też, ale nawet nie chcę zaczynać narzekania na kamerę, która dzięki przeciwnikom zbyt dużym w stosunku do zbyt małych aren momentami pozwala poczuć się jak w „jedyńce” na spotkaniu z Caprą. Jeżeli nie graliście: to walka, w której bossem nie są marne kilka psów i dwumetrowy typ z mieczami w obu rękach, ale pokój wielkości komórki pod schodami i błyskotliwie odbijająca się od jego ścian kamera.

Do it! In short, Hurray for tight spot!

Ale niestety nie doszliśmy nawet do dwóch największych minusów Bloodborne, które sprawiły, że kilka razy odłożyłem pada i znudzony uznałem, że nie chce mi się grać w to ani teraz, ani już najlepiej nigdy więcej. Po pierwsze: **ekrany ładowania składające się z logo gry na czarnym tle, na które**

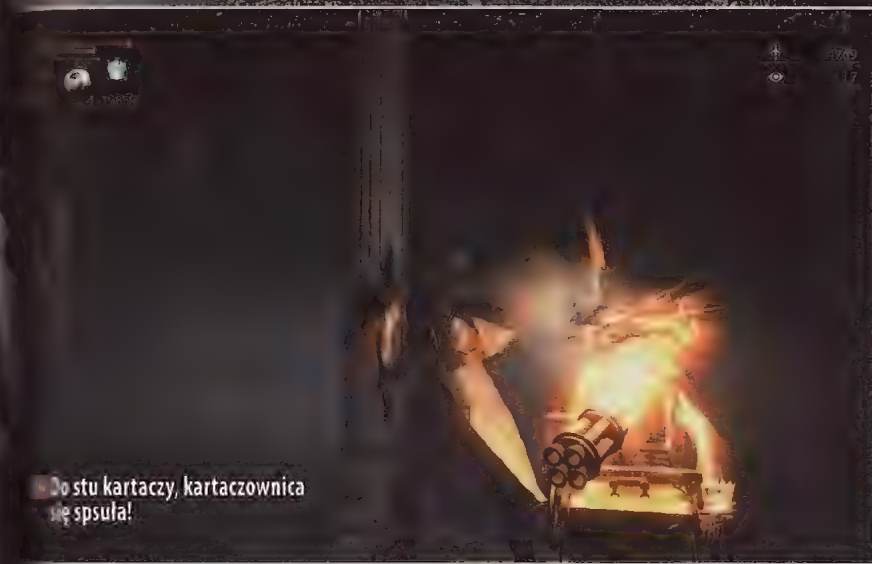
Multiplayer

Wielkich zmian w tej kwestii w stosunku do reszty serii nie ma – dalej można walczyć z bossami w co-opie albo nawiedzać cudze światy i spuszczać/dostawać manto. Zmieniło się tyle, że nareszcie robi się to łatwiej: trzeba skorzystać z konkretnego dzwonka, który sobie dzwoni, kiedy spokojnie przechodzimy grę. Jeżeli uda się z kimś połączyć, zostajemy przeniesieni do jego świata. Jeżeli szukamy pomocy przy użyciu innego dzwonka – tracimy jeden punkt „wglądu” oraz otwieramy się na nawiedzenia. Pozytywną zmianą jest możliwość zahastowania co-opa: da się więc grać, ograniczając się do tych, którym podamy słowo klucz, a gra spróbuje nas w ciągu kilku minut połączyć (zrozumienie, że jesteśmy na liście znajomych, chwilę jej zajmuje). Niestety kod sieciowy dalej potrafi zawodzić – raz ubiłem jakiegoś gracza, chociaż uderzyłem w powietrze, raz ktoś inny mnie ubił, uderzając w powietrze. Warto za to zająć się co-opem, bo Al niektórych bossów jest przedurane i może sobie po prostu nie poradzić z dwiema (nie daj Boże trzema!) osobami walczącymi jednocześnie.





Będzie po dobroci czy mam zawołać Geralta?



Do stu kartaczy, kartaczownica się spsuła!

patrzy się ponad czterdzieści sekund. W Dark Souls 2 na PS3 trwały po 20-30 sekund i wydawały się okropnie długie, szczególnie w porównaniu z pecetową wersją, w której zajmowały po 5-10. W przypadku dużo szybszego w rozgrywkę Bloodborne mamy więc do czynienia z czymś, co modyfikuje dynamikę. I przy okazji najlepszym przykładem prawdziwej mocy next-genów: skutecznego udawania, że są w czymkolwiek lepsze od zwykłego komputera.

Drugą kwestią, jakiej znieść nie mogę, jest rozwiązanie, które teoretycznie wydaje się fantastyczne, ale w praktyce męczy i nudzi. Przyspieszona rozgrywka sprawiła, że **zmienił się sposób działania hapeków**: kiedy oberwiemy, część czerwonego paska przechodzi w pomarańcz i mamy chwilę, żeby oddać w paszczę niemilcowi, żeby sobie zaznaczone w ten sposób zdrowie odzyskać. Jeżeli więc nawet popełnimy błąd, to możemy go szybko naprawić i nie stracić w ten sposób przedmiotu leczącego. Zwykle sprawdza się to fenomenalnie, bo premiuję agresję – kiedy jednak zatniemy się na bossie, a na pewno tak się przedzie czy później stanie, jesteśmy zmuszeni do korzystania z fiolek krwi. Jedna odnawia około 40-50% paska zdrowia (zależnie od tego, jaki jest długi), a trzyma się ich przy sobie dwadzieścia. Zapasy uzupełnia się na niektórych potworach (z jednego potrafi wypaść kilka fiolek) albo kupując je w sklepie – da się nabić ich na zapas 99, bo trafiają do

skrzynki, z której się automatycznie, po naszej śmierci, uzupełniają. Problem polega na tym, że **wymusza to zabawę w farmera**: walczymy z trudnym bossem, skończyli się lekarstwa, czas przerwać próby pokonania go na kilkanaście minut i nabić nowy zapas. Im dalej się zabrnę, tym bardziej docenia się rozwiązanie z Soulsów. Odradzające się razem z graczem buteleczki Estusa. I stojąca za nimi żelazna logika: „Pięć nie wystarczyło? Ojej, bardzo mi przykro. Chyba musisz się nauczyć troszkę lepiej grać”.

W Bloodborne oczywiście też bardzo wiele zależy od skilla, bo to nadal hardkorowa gra, w której dużo się umiera i bla bla bla, cały ten pi-ar. Każdego bossa da się więc pokonać, nie dostając w paszczę ani razu, i całość na pewno można skończyć, bijąc wszystkich pochodnią, jak w Dark Souls 2 chochelką. Niestety w tym przypadku projekt rozgrywki premiujący dynamiczną akcję i podejmowanie ryzyka z mozolnym grindem i farmieniem nijak nie chce działać.

Rear ahead, therefore try tongue

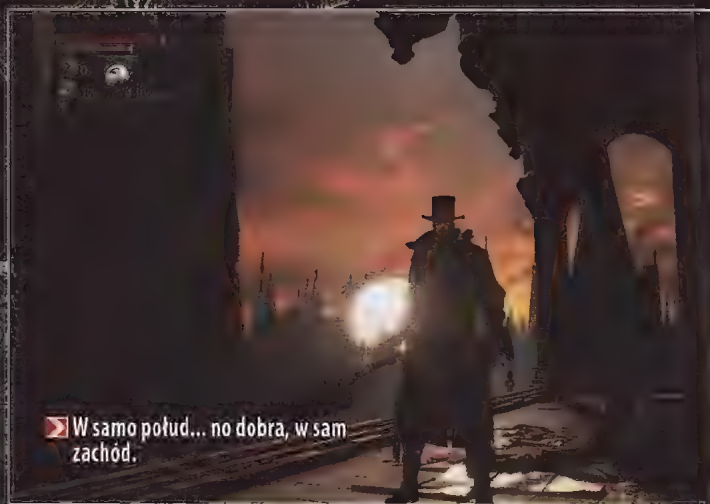
Kolega redaktor enki podszedł do mnie niedawno i powiedział zaskakująco emocjonalnie „jaka to jest dobra gra, jak jest dobra”, trafiając tym samym w sedno problemu. **Podstawy rozgrywki są świetne**, bo mieszają charakterystyczne dla Dark Souls, „będzie trudno, ale warto się męczyć” z tempem akcji à la Platinum, ale dostają w tyłek od spraw technicznych i dziwacz-

Okiem enkiego

OCENA **8**



Pracę na fali sukcesu poprzednich gier i mając „plecy” w postaci finansów Sony, From Software może sobie pozwolić na śmiało eksperymentowanie. Bloodborne jest owocem takiego właśnie proceduru i bardzo dobrze, bo pokazuje światu, że można stworzyć wybijające się ponad przeciętność, świetnie zaprojektowane wiktoriańskie miasto. Skąpane do tego w mroku, w którym brodzi się nader przyjemnie. Jednocześnie twórcy odchudzili swoje dzieło ze sporej gamy statystyk, stronnictw, rodzajów broni i magii – wszystkiego tego, co Soulsom nadawało niezrównanej głębi. Walka zyskała na dynamice, ale sama rozgrywka nie – konieczność grindowania mikstur leczących przed bossami i ciągnące się w nieskończoność ekrany ładowania to największy wrogowie immersji i dobrej zabawy, na których natrafiłem. No, może zaraz obok zbugowanych wrogów, którzy ginęli bez mojej pomocy. Najważniejsze, że powyższe przywary Bloodborne’a nie przeszkadzają mu być jednym z najbardziej wartych kupna exclusive’ów na PS4.



W samo połud... no dobra, w sam zachód.

nych rozwiązań gameplayowych. Artystycznie jest fenomenalnie i wreszcie japońskie wariactwa przeciągnięto przez europejski filtr, co zwiększy grupę odbiorców, ale przez to momentami zrobiło się bardzo zachowawczo. I tak dalej, i tym podobne.

Szczególnie irytujące w przypadku pisania recenzji Bloodborne jest coś innego: bardzo trudno jest wyjaśnić rozdwojenie jaźni, jakiego razem z kilkoma znajomymi nabawiliśmy się po spędzeniu z nim około 35 godzin za pierwszym podejściem. Chodzi o to, że **mieliśmy przez ten czas do czynienia z naprawdę BARDZO dobrą grą, ale też dość słabymi Soulsami**. Bo cokolwiek, czego From na fundamentach swojej serii nie wyprodukuje, będzie lepsze od zachodnich giereczek chwalcących się jakąś tam filmową akcją, ale tym razem akurat przydałyby im się albo solidne korepetycje od Platinum, albo chociaż rok produkcji spędzony na rozbieraniu na czynniki pierwsze Bayonetty.

PS: Śródtytuły to wladomości zostawiane przez graczy w Dark Souls I & II. [CDA]

(*) SPOILER: W pewnych okolicznościach można poznać pewnego NPC-a, którego w pewien sposób da się zmusić do przemiany w wielką, paskudną bestię. W trakcie walki rzuca banalami w stylu „ale ja tego nie chciałem” i „jesteśmy tacy sami”, czyli że nadą totalną – chwastem, który wypłewić ze scenariuszy gier należy w trybie natychmiastowym.

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ

WIDEO

AUDIO

8

8

7

szybsze, przystępniejsze Soulsy

level design

klimaat

słabiej zrealizowane Soulsy

nie trzyma 30 klatek

wyszło tylko na PS4 i ma ekrany ładowania po 40 sekund

zachowawczość

multi dalej nawala

przeciwnicy nadal atakują przez ściany

➤ PEGI: 12
➤ PRODUCENT: FIRAXIS GAMES
➤ DYSTRYBUTOR: CENEGA
➤ CENA: 60 zł
➤ WERSJA PL: NAPISY
➤ MULTI: BRAK

➤ DEMO: BRAK
➤ PC: VISTA/7/8, CPU 1.8 GHZ, 2 GB
RAM, GF 8800/ATI HD 2600

➤ GATUNEK: STRATEGIA 3X

SID MEIER'S STARSHIPS



➤ Jest taktycznie!



➤ Modele 3D nie porażają szczegółowością.

Dowodzi: **Allor**

Kosmiczna strategia, do tego od Sida Meiera?
Pewne wątpliwości budzi wprowadzenie faktu, że tytuł zapowiedziano jakiś miesiąc przed premierą, bo taki pośpiech rzadko wróży coś dobrego, ale... przecież to Sid Meier! Ten od Piratów, Cywilizacji i Pociągów!

W zamyśle Okręty kosmiczne miały nawiązywać do ostatniej Cywilizacji, stąd też identyczne frakcje czy możliwość kupna obu gier w zestawie. Ale to zasłona dymna. W rzeczywistości najlepiej traktować te tytuły jako całkowicie oddzielne byty, w dodatku adresowane do innego odbiorcy. O ile bowiem Beyond Earth – mimo uproszczeń i uwstecznień w stosunku do Civ5 – to strategia 4X pełną gębą, o tyle Starships w najlepszym razie zasługuje na trzy ikisy, bo eksploracja jest tu symboliczna, podobnie jak rozwój ekonomiczny czy naukowy.

Sid Meier's XXX

Uproszczenia widać zresztą już od samego początku. Intro i menu są szczątkowe, choć na szczęście to nie fajerwerki odpalane na starcie są w strategiach najważniejsze. Po kliknięciu na Nową grę jest zresztą nieco lepiej: mamy możliwość wyboru awatara (każdy z ośmiu ma jakieś bonusy), wielkości mapy oraz poziomu trudności AI. Tyle że kilka sekund później na ekranie pojawia się pojedyncza plansza, ze składającym się z kilku małych screenów z podpisami samouczkiem. Gdy zobaczyłem go po raz pierwszy, minę miałem nieciekawą, bo nie tego oczekiwałem po dziele sygnowanym przez Sida Meiera...

Uproszczenia widać także w samej rozgrywce. Ot, główny widok to mapa planet i... eeee, dlaczego planet, a nie układów gwiazdnych? Ponadto cały ich rozwój

sprowadza się do budowy miast (klik i jest jedno więcej) oraz równie skomplikowanej rozbudowy infrastruktury – klik i już produkuje się więcej metali, energii, żywności bądź punktów rozwoju naukowego. Ten ostatni sprowadzony został zresztą jedynie do kilku technologii związanych bezpośrednio z walką, jak lepsze tarcze czy lasery (jeśli masz wystarczająco dużo punktów, robisz klik i już dana technologia jest twoja). Nie ma żadnego czekania, do tego wszystkie zasoby są automatycznie współdzielone między planetami.

I flota gotowa

Ba, można odnieść wrażenie, że nawet walka będzie taka sobie. Zaczyna się bowiem z jedną flotą (i kończy – prócz niej da się co najwyżej wystawić stacjonarne siły obronne przypisane do konkretnych planet) składającą się z dwóch okrętów. Można dokupić kolejne lub zmodyfikować już istniejące, ale wszystko to jest natychmiastowe i sprowadza się do kliknięcia. Chcesz zwiększyć prędkość? Klik na ikonę silników i już jest ich punkt więcej. Podobnie z tarczami, laserami, torpedami, myśliwcami, sensorami czy systemami stealth. Przy okazji komputer sam zadba o zmianę nazwy typu jednostki – nie ma żadnych przeciwwskazań, by w przeciągu paru chwil przekształcić niszczyciela w pancernik lub na odwrót.

Takie podejście nie wrożyło niczego dobrego, a w przypadku tytułu, w którym walka jest na dobrą sprawę jedyną opcją (rozwój ekonomiczny i naukowy są tu szalenie uproszczone, podobnie zresztą jak istniejąca w szczątkowej formie dyplomacja), wrożyło to wręcz całkowitą klęskę. A jednak!

Taktyczna walka okazała się po prostu super. Są heksy i tury, asteroidy i wrota nadprzestrzenne, a zróżnicowane misje sprawiają, że raz mamy walkę całych flot, by za chwilę przedzierać się samotnie do wrót okrętem dowodzenia. Można wprowadzić trochę ponarzekać na bardzo proste modele obiektów, ale szybko przestałem na to zwracać uwagę. Co najwyżej przydałoby się nieco lepsze AI lub – jeszcze lepiej – multi, ale w końcu to gra, która w identycznej formie trafiła również na tablety.

Tablety, glupcze!

To zresztą tłumaczy wszystkie uproszczenia i fakt, że pojedyncza rozgrywka trwa zazwyczaj 2 do 4 godzin. **To po prostu nie jest gra na długie zimowe tygodnie. Starships mają umilić dojazdy komunikacją miejską, towarzyszyć relaksowi na kanapie.** W tej roli sprawdzają się znakomicie, nawet jeśli kanapę zamieni się na fotel przy biurku. A że chciałoby się czegoś więcej? Cóż, to zły adres. Na szczęście w czerwcu premiera Galactic Civilizations III, a do tego czasu Starships jako umiłowani sprawdzą się idealnie. (GDA)

Świat okrętów kosmicznych

Do dziś za jedne z najlepszych kosmicznych strategii uchodzą Master of Orion 1 i 2. Są dostępne na GoG-u (jeśli ich nie znasz, warto za niecałe 6 euro nadrobić zaległości). W połowie 2013 roku prawa do tych tytułów kupił Wargaming.net, jest więc szansa na sensowną kontynuację, bo choć od pewnego czasu firma jest znana przede wszystkim z Czołgów, zaczynała od strategii turowych. Nie miałbym nic przeciwko temu, by sobie tamte czasy przypominała, przy okazji zamieniając Malinówkę na Alfę Centauri.

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ

WIDEO

AUDIO

- proste zasady
- heksy i taktyczne rozgrywanie walk
- ma identyczną wersję mobilną (na iPadach)
- pojedyncza gra trwa 2-4 godziny
- trochę za łatwa, jak na pecety

12

► PLATFORMY: PC, PS4
► PRODUCENT: EDEN INDUSTRIES
► DYSTRYBUTOR: STEAM

► WERSJA PL: BRAK
► MULTI: BRAK
► DEMO: BRAK

► GATUNEK: JRPG

CITIZENS OF EARTH

■ Szanowny Panie Wiceprezydencie Ziemi, z tej strony: **Papkin**

Ekszynowi analitycy kłaniają się w pas Pańskim specjalistom od wizerunku z Eden Industries – garnitur skrojony na modłę japońskich rolplejów leży doskonale – eksploracja świata jest przyjemna, turowe walki ciekawe, a scenariusz dowcipny. Pomimo kreskówkowej oprawy w skleconym przez developerów programie udało się też zawrzeć całkiem złożoną mechanikę.

Panie Wiceprezydencie, ramię w ramię – recenzent i główny bohater – wystosujmy orędzie do Berlinów tego świata: **nie, to nie jest JRPG dla dwulatka**. Ba – tytuł czaruje nie tylko nostalgią, ale i wielością kwestów, umiejętności i grywalnych postaci. Tych ostatnich ma Pan na podorzędziu wszak czterdziestkę, a każda dysponuje mocą zdolności tyleż nietuzinkowych, co przydatnych podczas turowych starć (oraz jednym talentem specjalnym w rodzaju zmiany poziomu trudności, szkolenia beczynnych pomagierów lub sprzedaży tego i owego). Wszystkich możemy zwerbować tylko, jeśli zrealizujemy stosowne questy poboczne lub rozegramy minigierkę (tu wrażenia mam słodko-gorzkie, bo część to ewidentne zapchajdziury).

Polecam werbować tytułowych obywateli Ziemi i formować z nich egzotyczne drużyny. Przykładowo sprzedawca samochodów zaoferuje Pańskiej trzysobowej drużynie mnóstwo przydatnych podczas obijania gąb buffów (zniżek i promocji), ale padnie jak długi, jeśli nie oprzemy go o silne ramię ratowniczeki czy kulturysty. Bywa również, że konkretny zuch jest niezbędny na mapie świata – przykładowo architekt wznosi mosty, a ogrodnik radzi sobie z blokującymi drogę krzaczorami. Sęk w tym, że jeśli chce ich Pan włączyć do podstawowego składu, wypada zapuścić „Grindera” Judas Priest i wyprawić się na setki powtarzalnych bitew. Niby można oddać świeżaków na nauki w tutejszej szkole, ale te postępują zbyt wolno. Walka jest dobra, umiejęt-

ności (przypisane kilku żywiołom) ciekawe, **stąd Pańskie przygody długo zachowują świeżość. Potykamy się jednak nazbyt często.**

Jeśli mógłbym coś doradzić, Panie Wiceprezydencie, sugerowałbym, aby Pana spece od przemówień nieco wyostrzyli satyrę. I owszem, Pańskie speeche bywają błyskotliwe, ale przez większość czasu dialogi co najwyżej podnoszą kąciki ust. Polecałbym również zastanowić się nad reformą dezorientującej mapy i ograniczeniem upierdliwego backtrackingu. Szkoda wreszcie, że choć Pana przygodom towarzyszy aż 41 utworów, w większości są to mdłe przygrywajki. Na tym jednak koniec narzekań. Dla stęsknionych za starą, SNES-ową szkołą – kandydat może być tylko jeden. **[CDA]**



OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 5
AUDIO 5

masa postaci i umiejętności
dobra mechanika
bywa zabawna

zbyt dużo walk
backtracking
mapa spełnia swoją funkcję mocno średnio
leśni soundtrack

12

► PLATFORMY: PC
► PRODUCENT: CONNOR ULLMANN
► DYSTRYBUTOR: STEAM

► WERSJA PL: BRAK
► MULTI: BRAK
► DEMO: BRAK

► GATUNEK: AKCJA

OBLITUS

■ Rzuca widłami: **Berlin**

Oblitus jest mocno zainspirowany filozofią, z jaką projektowano Dark Souls. Niestety rozmiąja się z nią w kilku kluczowych sprawach, a przez to – nie mając na czym się oprzeć i skąd zgapiać – zostawia po sobie wrażenie dość niedopracowanej i nieprzemysłanej produkcji.

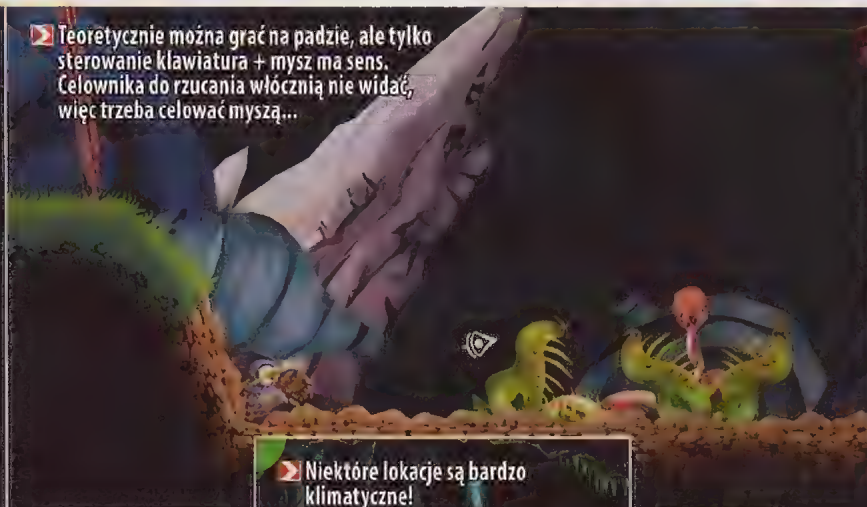
Łącznościówka w 2D z lekko otwartym światem – można przejść ją na różne sposoby, ale robi się to głównie po to, żeby wypracować sobie najbardziej optymalną, najłatwiejszą trasę. Wszystko dlatego, że po śmierci – w dowolnym momencie gry – zaczyna się od nowa. Bez znajdziek, bez ulepszeń. Nie ma checkpointów ani możliwości zapisu: zepsuleś, więc wracasz na początek.

Brzmi to strasznie, ale całość da się przejść w niecałe pół godziny, więc nie można na ideę powtarzania w kółko tego samego narzekać. Po prostu trzeba poświęcić kilka godzin na zapoznanie się ze wszystkim, co gra ma do zaoferowania, i nauczenie się, jak sobie z nią radzić. Potrzeba też niestety szczęścia,

bo chociaż liczba power-upów jest niezmienna, to miejsca, w których się je znajduje, są wybierane losowo. Teoretycznie więc każde podejście jest inne i brzmi to kusząco, ale w praktyce sprawia, że trudność nie wynika z rzeczywistego, stanowiącego wyzwanie projektu rozgrywki. Wynika z tego, że czasami po prostu ma się pęcha i wygenerowany świat okazuje się wyjątkowo nieprzyjazny.

Dałoby się to znieść, ale niestety **wynikający z tej losowości słaby balans rozgrywki męczy, a problemem są też czysto techniczne upierdliwości pokroju słabych hitboksów oraz topornego sterowania.** Na przykład: chociaż dysponujemy unikami, to zrealizowane są dość nieporadnie i trudno

► Teoretycznie można grać na padzie, ale tylko sterowanie klawiaturą + mysz ma sens. Celownika do rzucania włócznią nie widać, więc trzeba celować myszą...



► Niektóre lokacje są bardzo klimatyczne!

wykorzystając je w czasie walki (często zamiast walczyć szuka się zresztą exploitów: dziabania wrogów ze wznesienia, na które nie mogą się wspiąć). I tak dalej, i tym podobne.

Najsmutniejsze jest to, że **Oblitus jest o krok od bycia naprawdę dobrą grą.** Niestety właśnie ten krok, którego nie udało mu się wykonać, jest najważniejszy (i najtrudniejszy), bo oddziela produkcje, o jakich się pamięta, od tych, o których bardzo szybko się zapomina. **[CDA]**

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 6
AUDIO 7

ma potencjał
niestety marnuje go, korzystając z modnych rozwiązań

➤ PEGI: 16
 ➤ PRODUCENT: DEFIANT DEVELOPMENT
 ➤ DYSTRYBUTOR: NP STEAM
 ➤ CENA: OK. 96 ZŁ (23 €, PC), 75 ZŁ (PS4), 70 ZŁ (XBO)
 ➤ WERSJA PL: BRAK
 ➤ MULTI: BRAK

➤ GRALISMY NA: PC
 ➤ DEMO: BRAK
 ➤ PC: XP/VISTA/7/8, CPU
 DWURDZENIOWY 2,4 GHZ, 4 GB
 RAM, GF 260 GTS/ATI HD 4850

System walki jest prosty, ale testuje refleksy.

➤ GATUNEK: KARCIANKA/ROGUELIKE/AKCJA

HAND OF FATE

■ Głodzi talie: enki

O dziele Defiant Development mawia się, używając sformułowań w rodzaju „konglomerat gatunków”, „amalgamat stylów”, „eklektyczny okaz”. A figie! Hand of Fate to arenowy slasher z karciano-erpegową przybudówką. I to nie najlepiej zrobiony.

Główna postać gry to niewątpliwie okupujący centrum naszego pola widzenia przez większość czasu Karciaz – okutany w szatę, zamaskowany jegomość o zwinnych palcach i wielkich dłoniach. Prawdziwym protagonistą jest niemniej sam gracz oraz jego niemy awatar o aparycji podstarzałego, przypakowanego CormaCa – raz w formie pionka przeskakującego pomiędzy kolejnymi kartami-zdarzeniami, raz jako wojownik dokonujący na żywo zręcznościowych aktów przemocy.

Działa to tak: po wyborze jednej z odblokowanych minikampanii konstruujemy sobie po talii ekwipunku i zdarzeń (jest też rankingowy tryb endless, w którym gramy aż do zgonu). Do nich Karciaz dokłada swoje, tasuje i rozkłada zakryte zdarzenia na stole. My – jako pionek – skaczemy po kolejnych kartonikach, odkrywając je i mierząc się z mniej lub bardziej wrednym losem. Każdy ruch kosztuje jeden punkt z puli pożywienia, ale i leczy. Chyba że stawy zabraknie – wówczas podróż kosztuje zdrowie. Za każdym razem ostatecznym celem jest odnalezienie i zabicie bossa. Część znalezionych po drodze kart wędruje do naszej puli i możemy ich użyć w następnej przygodzie. I tak w kółko – większej filozofii w tym nie ma.

Brzydkie mordy

Możemy trafić na kilka rodzajów wydarzeń i wpłynąć na wynik większości z nich – czy to grając z Karciazem w cztery karty, czy to przenosząc się wraz z wylosowanymi wrogami na arenę, by im sprząć pyski. Od czasu

do czasu trafimy na sklep, w którym da radę wydać zarobione złoto. Bardzo często ułożona z kart „mapa” rozwidła się, oferując kilka ścieżek, które prowadzą na manowce i pochłaniają cenne zapasy pożywienia (najczęściej przemierzamy kilka „pięter” danej kampanii, by dostać się do bossa – przejścia pomiędzy nimi także są zakryte). Dobre zaplanowanie podróży i wydatków ma tu zatem równie duże znaczenie co czyste szczęście. Gdy punkty życia spadną do zera, przegrywamy.

Głównym problemem gry jest jej powtarzalność, zarówno w warstwie przygodowej, jak i zręcznościowej. Jeżeli chodzi o tę pierwszą, kart twórcy przygotowali sporo, ale to i tak nie znaczy, że nawet składając talie osobiście, przechodząc kolejną kampanię, nie będziemy mieli wrażenia déjà vu.

Miks gatunków – niezły pomysł, przeciętne wykonanie.

Jest to bardziej dotkliwie, gdy zdajemy się na grę, by uzupełnić talie zdarzeń wedle rekomendacji twórców. Po którychś z kolei goblinach czy spotkaniu z Mister Lionem miałem ich już serdecznie dosyc.

Podobnie rzecz ma się z przeciwnikami – są ich cztery główne rodzaje (niczym małe arkana w tarocie, co, jak można wnioskować z ezoteryczno-wróżbiarskiego klimatu cało-

ści, nie jest przypadkiem): bandyci, szkielety, gryzonie i jaszczuroludzie. Na mniej popularnych i potężniejszych przeciwników da się trafić, odnajdując konkretne karty, ale starcia z nimi to jedynie szczypta przyprawy do całego gara potrawy złożonej z trzepania w kółko tych samych brzydkich mord.

I'm Batman

Inspiracje grami Rocksteady są tu widoczne jak na dłoni – wijące się szlaczki nad głowami przeciwników, których można skontrować; napieranie jednego przycisku ataku; spowolnienie przy finiszach; brak bardziej złożonych kombinacji ciosów; zero humoru i totalne nadęcie. Choć bywa, że arenki są wprost zalane wrogami atakującymi wręcz, strzelającymi bełtami czy rzucającymi czary, wystarczy umiejętnie kontrować i unikać ciosów, by wrócić z potyczki z tarczą. Zero finezji.

I żeby było chociaż na co patrzeć z przyjemnością. **Niestety ani model, ani animacje CormaCa dziada oczu nie cieszą.** W jego ciosach nie czuć mocy, wystrój lokacji jest

nieimponujący, a i samych rodzajów aren jest zaledwie kilka. Biję się z myślami, czy Defiant miało na początku opracowaną naparzanekę i tylko dorobiło do niej karcianą otoczkę, by nie musieć modelować więcej niż kilka lokacji w 3D, czy też najpierw opracowano Karciazę, a dopiero później myślaro nad elementami zręcznościowymi. Gra jest bez dwóch zdań unikatowa, ale to nie wystarczy, by była dla mnie wciągająca. [CDA]

HAND OF FATE

OCENA

5+

GRYWALNOŚĆ 5
 WIDEO 6
 AUDIO 7

■ ciekawe połączenie
 rogue-like'a i slashera
 ■ tryb przygody daje radę
 ■ powtarzalność
 ■ niewybitny tryb walki
 ■ bohater i jego animacje

?

PLATFORMA: PC
 PRODUCENT: THOUGHTSHELTER GAMES
 DYSTRYBUTOR: NP STEAM

CENA: OK. 41 ZŁ (10 €)
 WERSJA PL: BRAK
 MULTI: DO 4 OSÓB LOKALNIE I ONLINE

GATUNEK: TAKTYCZNA

A DRUID'S DUEL

Wyciąga stół spod zastawy: **9kier**

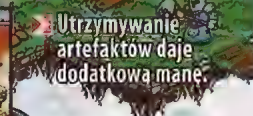
To jeden z tych drobiazgów, które idealnie sprawdziłyby się w porannym autobusie. Ma prostą mechanikę, szybkie tury i potrafi rozruszać szare komórki.

Niestety tytuł nie trafił na platformy mobilne. W efekcie kto przechodził koło mojego redakcyjnego biurka, mógł zobaczyć przesłodzoną graficznie taktyczną pierdółkę, która nie widziała sensownego budżetu, i nawet się nie zatrzymywał. Ja siedziałam z mózgiem rozgrzanym do czerwoności, bo późniejsze etapy kampanii na wysokich poziomach trudności sprawiały, że choć bluzgałam i traciłam kolejne pola i jednostki, radośnie zaczynałam od nowa przy akompaniamencie w kółko tych samych, wgrzyżających się w głowę melodyjek.

W grze chodzi o dominację na dwuwymiarowej, złożonej z krętek mapie – trzeba wyplenić z niej przeciwników, zajmując kolejne, dające manę pola. Jest więc wystawianie jednostek, budowanie mostów, zbieranie wróżek i zajmowanie artefaktów. A przede wszystkim zdejmowanie kolej-

nych wrogów za pomocą czterech rodzajów wojaków potrafiących zamieniać się w zwierzaki. Początkowo korzystałam głównie z ludzkiej formy, ale szybko zorientowałam się, że bez transformacji w orla czy lisa daleko nie zajdę. Taki choćby rudy spryciarz potrafi przebiec aż cztery kratki, więc staje się superistotny na początku, gdy najważniejszym celem jest nażarcie się maną, a ptaszyna jest zabójczą, kiedy ląduje komuś na głowie. Najciekawszy jest chyba waywalker, choć akurat z zamiany w żółwia korzystałam rzadko – ten kozak ma aż trzy akcje w turze i potrafi choćby usunąć komuś ziemię spod nóg, oczywiście razem ze stojącym na niej nieszczęśnikiem.

Nie ma tu hapeków – jak ktoś oberwie, ustępuje miejsca i znika, zmieniając się w kupkę liści – przez co przypomina to szachy, bo wystarczy dobrze liczyć. Wprawdzie łucznicy są nieprzewidywalni, stąd



staralam się zdejmować ich w pierwszej kolejności, ale to pozbawiona losowości strategia z krwi i kości. W solidnej kampanii pojawia się nawet jakaś bzdurna fabułka, a także walki z bossami. Mapy są średnio zróżnicowane, zwłaszcza na początku, ale z czasem pojawiają się na nich kolejne artefakty i wróżki oraz następne, niestety różniące się tylko kolorem jednostek frakcje. Zresztą ze względu na obecność waywalkera układ pól wciąż się zmienia, więc na nudę nie narzekałam. Co najwyżej na niską rozdzielczość. I cholernie powolne multi – dopóki się nie zorientowałam, że dostanę maila z przypomnieniem o swojej turze. O zgrozo, jakie retro! [CDA]

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
 WIDEO 5
 AUDIO 6

przyjemna, dynamiczna, wymagająca
 prosta mechanika
 solidna kampania...

z bzdurna, pretekstową fabułą
 brzmi i wygląda jak port z 3DS-a

16

PLATFORMY: PC, XBO
 PRODUCENT: MODERN DREAM
 DYSTRYBUTOR: STEAM, XBL

CENA: OK. 58 ZŁ (14 €, PC), 55 ZŁ (XBO)
 WERSJA PL: NAPIŚY
 MULTI: BRAK

GATUNEK: AKCJA

LA COPS

Niańczył nierozgarnięte smerfy: **CormaC**

Taktyczno-zręcznościowa gra akcji rozgrywką nawiązująca do Hotline Miami, a klimatem do policyjnych filmów i seriali z lat 70. Co mogło pójść nie tak? Cieszę się, że pytacie, bo mam całą kartkę notatek na ten temat.

W produkcji studia Modern Dream kieruje się jednocześnie dwoma gliniarzami. No, może nie tyle jednocześnie, co na zmianę, przełączając się między nimi, by w jednym kawałku przeprowadzić przez lokację pełne przestępców. **Aktywnym policjantem sterujesz bezpośrednio, jak w Hotline Miami, drugiego możesz natomiast przemieszczać, wskazując mu kliknięciem, dokąd ma się udać.** Najciekawsze założenie LA Cops niestety pogrąży grę, bo partner jest ułomny. Przede wszystkim po przejściu do wskazanej pozycji zostaje zwrócony w kierunku, w jakim biegł. Żeby więc nie celował np. w ścianę, stojąc plecami do środka pomieszczenia, trzeba się na niego przełączyć i obrócić go ręcznie. Czasami jest w stanie sam zareagować i skierować broń ku nadbiegającym wro-

gom, ale nie należy na to liczyć, bo jego postępowaniem rządzi przypadek. O 11:22 zachowa się jak komandos, trzema nieprawdopodobnymi headshotami kładąc trzech nieprzyjaciół, o 11:23 da się bez walki zastrzelić jednemu. Podobnie nieprzewidywalni są wrogowie – leżące na podłodze trupy ich nie obchodzą, bywa, że nie zauważą egzekucji wykonanej shotgunem na koledze stojącym trzy metry dalej, ale kiedy indziej na odgłos wystrzału zleca się chmarami z każdego zakątka mapy jak „eksperci” do telewizyjnego programu o szkodliwości gier. Albo wyczują cię i zastrzelą przez ścianę lub drzwi, co cieszy najbardziej.

Przy tak kapryśnym AI nie ma mowy o jakiegokolwiek taktyce czy planowaniu. No, chyba że za takowe uzna się ustawianie

jednego gliny ze strzelbą za rogim i wykorzystania drugiego jako przynęty, o ile przy strzelających bezbłędnie wrogach (jedna-dwie kule i po tobie) zdoła uciec po pokazaniu się im. Ucieczki nie ułatwia z kolei toporne, ociężałe sterowanie. Nawala również celowanie – wprowadzono opcję oznaczenia wroga przed wejściem do pomieszczenia, żeby móc go błyskawicznie położyć, ale celownik zamiast do wskazanego myszką przestępcy lubi przykleić się do kogoś w zupełnie innym pokoju. Wszystko to sprawiało, że o ile w Hotline Miami setny zgon kwitowałem śmiechem (i nadrobiłem postępy najczęściej w kilka czy kilkanaście sekund), tak w LA Cops już przy dziesiątym miałem ochotę rzucić myszką przez okno zamiast zaczynać etap od nowa i powtarzać czasem dobrych kilka minut. [CDA]



OCENA

4

GRYWALNOŚĆ 4
 WIDEO 5
 AUDIO 5

spore, wielopoziomowe lokacje
 z rzadką satysfakcjonującą, jeśli chwilowo nie przeszkadza w zabawie
 funkujące lata 70.

Kiepskie AI partnera i wrogów
 brak co-opa!
 niezawinione zgony potwornie wnerwiają
 fabuła to złypek nawiązań i scenek, a nie wartościowa historia
 frustrująco trudna nawet na najniższym poziomie z trzech
 ociężałe sterowanie

➤ PEGI 3
➤ PRODUCENT: COLOSSAL ORDER
➤ DYSTRYBUTOR: NP CDRPL
➤ CENA: 79 ZŁ
➤ WERSJA PL: NAPISY
➤ MULTI: BRAK

➤ DEMO: BRAK
➤ PC: XP/VISTA/7/8, CPU
DWARDZENIOWY 3 GHZ, 4 GB
RAM, GF GTX 260/ATI HD 5670

GAMEPLAY
na płycie
05/15

➤ GATUNEK: EKONOMICZNA

CITIES SKYLINE

➤ Robić fikusne estakady przy autostradach też trzeba umieć

➤ Interfejs jest przejrzysty – od razu widać, komu czego brakuje

■ Jest zbudowany: enki

Na lokalizację mojego miasta wybrałem teren u ujścia rzeki, w pobliżu malowniczej plaży. Dużo drzew, sporo przestrzeni. Doskonałe miejsce na nowy start.

Ten ostatni był bardzo potrzebny gatunkowi city builderów po katastrofie, jaką okazała się premiera SimCity dwa lata temu. Pałeczkę postanowiło przejąć fińskie Colossal Order, autorzy dwóch części nieźle przyjętych gier o zarządzaniu transportem publicznym, Cities in Motion. Doświadczenie w projektowaniu skomplikowanych mechanizmów i wrzucaniu ich do silnika Unity studio przekuło w Cities: Skylines – najlepszą grę ekonomiczną od dawna.

Permanentna inwigilacja

Autostrada, do której musiałem podłączyć Enkorewo, by umożliwić mieszkańcom osiedlenie się w nim, była znacznie oddalona od brzegu morza, więc w imię oszczędności postanowiłem uczynić dotarcie z zabudowaniami do plaży moim celem długoterminowym. Podstaw urbanizacji praktycznie nauczyłem się w pięć sekund: 1) narysować drogę, 2) automatycznie stworzoną po obu jej stronach parcelom przyporządkować strefę zagospodarowania – mieszkalną, handlową lub przemysłową i 3) patrzeć, jak rośnie. Tylko po to, by po chwili 4) na gwałt podłączyć brudnym jaskiniowcom bieżącą wodę i prąd.

Cities: Skylines robi wszystko to, co chciałoby zrobić SimCity – z „plastycznością” miast o przyjemnie zaokrąglonych ulicach i naturalnie nieregularnych kształtach osiedli na czele – i idzie o krok dalej. Gdy po lewej stronie pierwszej drogi dojazdowej stanęły

warsztaty i fabryki, a po drugiej budynki handlowe, za którymi rozpostarła się okrągła dzielnica domków jednorodzinnych, każdy obywatel Enkorewa zaczął żyć prawdziwym życiem. Każdego panopka i każdą panopkinę mogłem odnaleźć na chodniku lub w samochodzie, kliknąć i dowiedzieć się tego, jak się nazywa, jakie ma wykształcenie, gdzie mieszka, gdzie pracuje i dokąd właśnie zmierza. I wreszcie (wreszcie!) po pracy wracali oni do swych domów, a nie do pierwszego wolnego, jak u konkurencji śp. Maxisa. Takich obywateli jak oni silnik (przypomnę – Unity!) może obsłużyć ponoć nawet milion na mapie. A to już fundamenty, na których da się zbudować coś naprawdę wartego uwagi.

Eau de toilette

Z uwagi na dbałość o środowisko (wokół fabryk trawa zdążyła uschnąć, a drzewa utracić swój zielony kolor), a tym samym poziom zdrowia mieszkańców, postawiłem na energię ze źródeł odnawialnych. Dwa wiatraki na krzyż szybko okazały się niemniej zbyt lichą propozycją dla mojej prężnie rozwijającej się miejsciny. Na szczęście osiągnąłem kolejny krok miłowy – przekroczenie odpowiedniej liczby mieszkańców – co wiąże się tu z zastrzykiem gotówki. Porzucając swe proekologiczne

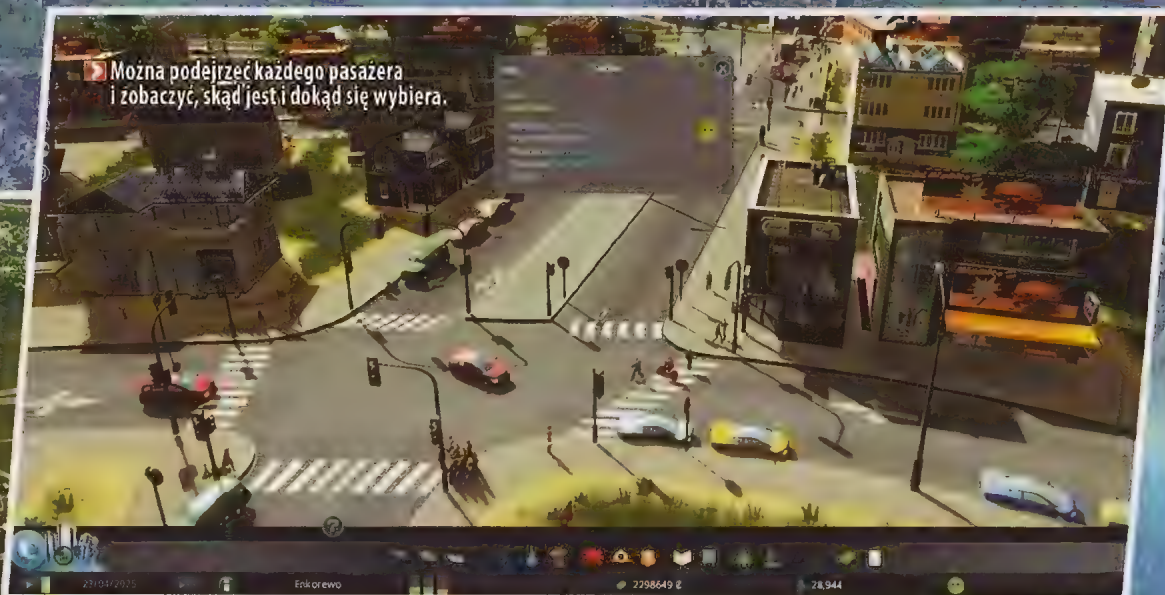
ideały, obok fabryk postawiłem elektrownię węglową, a wieżę ciśnień zamieniłem na wodociąg z prawdziwego zdarzenia, zaciągający wodę z rzeki nieopodal. Zanim wsadziłem rurę w ciek, musiałem dokupić (za grosze) dodatkowy kawałek lądu obok Enkorewa, ale było warto – miałem zapas wody na kolejne kilka tysięcy gospodarstw. Problem pojawił się u ujścia rzeki. Dokładnie w miejscu, gdzie umiejscowiłem odpływ kanalizacji, błękit wody powoli, acz nieustannie ją zmieniać się w coraz bardziej brudną, ciągnącą się wzdłuż wybrzeża aż do moich wypatrzonych plaż plamę, wydątnie psując krajobraz. Nie było na to rady – oczyszczalnia ścieków odblokowuje się dopiero przy pulapie 14 tys. mieszkańców, a mnie do niego jeszcze sporo brakowało. Trudno, rzekłem, do tego czasu będzie śmierdziało. Prawo natury.

Używając kilkunastu nakładek zmieniających kolorystykę mapy i wyraźnie wskazujących miejsca, gdzie np. jest zbyt dużo hałasu, tworzą się korki lub podupada zdrowie mieszkańców, nawsadzałem w przestrzeń urbanistyczną remiz strażackich, przychodni, parków, szkół, a z dala od wszystkiego postawiłem wysypisko śmieci (później dołączyła do niego spalarnia tych-

CITIES: SKYLINE

Cities: Los Santos

W Warszawie Steama można znaleźć pełno miast stworzonych przez graczy. Jednym z pierwszych, które zdobyły popularność, jest w pełni odwzorowana mapa z GTA V.



się bez nich, bo jestem miłosiernym władcą. Ale mieć taką możliwość zawsze jest miło.

Ach tama, co za pech

Nawet nie wiem, kiedy miały kolejne godziny, a miastu wyrastały kolejne wypustki o kształtach, jakie akurat podsunęła mi wyobraźnia. Pomiędzy nimi rozpostarłem sieć metra, podłączyłem się również do magistrali kolejowej, umożliwiając robotnikom eksport towarów po szynach i luzując nieco już i tak zatłoczone ulice. Co ciekawe, utrzymanie mieszkańców w szczęściu nie przysporzyło mi żadnych problemów. Wystarczy, że uważałem, by dzielnic mieszkańców nie umieszczać w rejonie o dużym hałasie, stawiać sporo parków i placów zabaw, no i kilka cmentarzy i krematoriów, by zmarli enkorewiczanie nie zalegali zbyt długo w mieszkaniach (które przecież mogą być zajęte przez prężnych, młodych studentów!). **Budowanie metropolii w Cities: Skylines to jeden z lepszych sposobów na zagospodarowanie wolnego czasu w ostatnich miesiącach.** Nawet mimo tego, że w kilku miejscach produkcja jest jeszcze wyraźnie niedotarta i zgrzyta.

Największy problem pojawił się u mnie w momencie, gdy chciałem przetestować działanie elektrowni wodnej, czyli tamy, która wedle wszelkich zasymulowanych prawideł piętrzy wodę i generuje energię

Znakomita gra dla miłośników nieskrępowanej urbanizacji.

proporcjonalną do różnicy poziomów cieczy po obu jej stronach. Niestety pierwsza zaporą przez rok stała bezużytecznie, podczas gdy poziomy wody w rzece nie chciały się ustabilizować. Druga zadziałała znakomicie na komputerze w redakcji, ale gdy odpaliłem sejwa na domowym komputerze, nagle okazało się, że ma podobny problem co pierwsza. A szkoda, bo fizyka cieczy w Skylines to sympatyczna zabawka pozwalająca spowodować na zawołanie małą powódź – jedyną, niestety, katastrofę naturalną, która jest w stanie zagrozić miastu.

Okiem Mac Abry

OCENA **8**



Zdumiewające, co może zdziałać dobry tekst – po lekturze recenzji enkiego nagle, po chyba 15 latach przerwy, skromnie licząc, zapalałem chęcią zagrania w city builder. Zresztą nie ja jeden, bo składający ten tekst Jaśko też się podjarzał. Problem mam taki, że zasadniczo mógłbym się podpisać pod wszystkim, co napisał enki, z tą różnicą, że przeszkadza mi brak tutoriala – a nie da się ukryć, że na początku trudno ogarnąć wszystkie parametry i zależności, a jest ich multum. Na szczęście w menu jest opcja włączenia sobie nieilimitowanej kasy i można dzięki temu spokojnie „ogarnąć temat” bez frustrowania się kolejnymi bankructwami. Brakuje mi też jakichś wyzwań – typu „przywróć funkcjonowanie miasta po katastrofalnym trzęsieniu ziemi”. A tak poza tym bawiłem się naprawdę dobrze.

Moda na moda

Cities: Skylines chodź superpłynnie, a widok żyjącego miasta z 40 tysiącami mieszkańców zapiera dech i pozwala poczuć prawdziwą dumę z własnej kreacji. Osobliwy defekt graficzny sprawia co prawda, że przy dużych zbliżeniach antyaliasing nie wyrabia i widać „ząbkowane” linie, ale jest już mod, który potrafi to naprawić. Inny mod pozwala włączyć tryb FPP i przejść się po ulicach własnej miściny, a jeszcze inny automatyzuje wyburzanie szpecących przestrzeń miejską nieużytków. Gra jest podpięta pod Steam Workshop, skąd można ściągać fikuśne skrzyżowania, budynki, parki, parkingi i inne cuda. Da się oczywiście również tworzyć je w edytorze i dzielić się własnymi

że). Zauważywszy fakt, iż droga dojazdowa do miasta dotknięta jest chronicznym zatorami, w kilka sekund wyznaczyłem linię autobusową z osiedli do dzielnicy przemysłowej i z powrotem i zabrałem się za gruntowną przebudowę głównych arterii mojego miasteczka.

Zakaz zakazywania!

Przyjemność, z jaką buduje się ulice, szosy, autostrady i estakady w Cities: Skylines, porównać można tylko z pierwszym po latach kęsem pierogów ruskich z ulubionego baru mlecznego. Zabawy te jednak kosztują, a pieniędzy w początkowych etapach nigdy nie wystarcza na wszystko. Stąd mój wzrok padł na zakładki Ekonomia i Przepisy. Pierwsza po staremu pozwala regulować podatki od zabudowy w poszczególnych strefach oraz ustalać budżet na wodę, prąd itp. Gdykable i rury ledwo mieszczą nadmiar mediów, warto przykręcić kurek z kasą.

Druga to ciekawy pomysł Colossal Order na **możliwość zamykania poszczególnych rejonów miasta w dzielnice, nazwania ich i wprowadzenia w nich różnych polityk.** Wystarczy wybrać odpowiedni pędzel i zamalować myszą wybrany rejon, by stworzyć nowe osiedle – proste i genialne! Jako że Enkorewo od początku było bardzo bezpiecznym miastem, w dzielnicy Wysokie Trawy wspinałom się zalegalizowałem używki rekreacyjne, co zwiększyło przychód z podatków i liczbę turystów kosztem zwiększonego nakładu na policję. W dystrykcie przemysłowym w ten sam sposób wydałem nakaz instalacji czujników dymu. Dostałem za to po kieszeniach, ale jednocześnie znacznie zmniejszyłem prawdopodobieństwo pożaru. Entuzjaści zakazów też znajdą tu coś dla siebie – zakaz palenia, zakaz posiadania zwierząt, zakaz ruchu ciężarówek, zakaz wysokiej zabudowy. Moje Enkorewo obyło

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 9

WIDEO 7

AUDIO 7

☒ łatwość i przyjemność obsługi
☒ płynność działania
☒ przepisy i dzielnice
☒ wsparcie Steam Workshop
☒ wciąga jak diabeł
☒ fizyka cieczy...

☐ ...ale tylko, gdy działa
☐ z bliska wygląda tak sobie
☐ brak jakichkolwiek funkcji multi

[GDA]

> PEGI: 12
 > PRODUCENT: OSOME STUDIOS
 > DYSTYBUTOR: NP STEAM, PSN, XBL
 > CENA: OK 61 ZŁ (PC), 63 ZŁ (PS4, XBO)
 > WERSJA PL: BRAK
 > MULTI: BRAK
 > GRALIŚMY NA: PC
 > DEMO: BRAK
 > PC: XP/VISTA/7, CPU 2,6 GHZ,
 2 GB RAM, GF GTS 250/ATI HD 4770

> GATUNEK: PRZYGODOWA/SURVIVAL HORROR

WHITE NIGHT

Łagodnie idzie w noc: **9kier**

W skrytości serca, pod przykrywką niezależnego studia, Activision wydało klasyczną historię o duchach. Śliczną jak z okładki magazynu, rewelacyjnie udźwiękowioną i niedopracowaną gameplayowo.

Kiedy słucham delikatnego jazzu z wokalem znanej norweskiej piosenkarki Froydis Arntzen Dale, mam ochotę wybaczyć grze wszystkie grzechy. To, że minimalistyczny, czarno-biały styl graficzny nie w każdym miejscu prezentuje wysoki poziom, animacje ruchu bohatera i wygląd zjaw wymagająby lepszego projektu, a miejsca, w których można zrobić sejwa, doprowadzają czasem do konieczności powtarzania sporych fragmentów. Kiedy słucham dyskretnego, klimatycznego fortepianu, na chwilę zapominam o tym, że po fragmencie z pozytywką gra zapomniana odblokować mi pewne przejście, przez co błąkałam się, otoczona przez nieprzyjemne duchy, nie wiedząc, co ze sobą zrobić. O tym, że **sterowanie potrafi doprowadzić do szalu**, gdy w i tak frustrujących sekwencjach zręcznościowych bohater nieproszony zmienia kierunek ruchu. Kiedy wreszcie słucham zmysłowego syku zapalanej zapalniczki oraz narastającego dudnienia, które następuje po jej zgaśnięciu, czuję silny niepokój, o jakim seria Five Nights at Freddy's może jedynie pomarzyć.

Nie idź łagodnie do tej dobrej nocy White Night jest horrorem z gatunku takich, jakie lubię. Najchętniej wyciąłabym z niego wszystkie elementy zręcznościowe i upałabym się niskim głosem gościa w fedorze próbującego odkryć tajemnicę starego domostwa, w którym ewidentnie stało się coś nieprzyjemnego. Noir jest w produkcji silne, akcja osadzona jest w latach 30. i mogłaby być historią opowiadaną na obozach, aby przestraszyć zuchy. **Tyle mówię o słuchaniu, bo w grze widać niewiele – głównie to, co oświetli się wątłym blaskiem palącej się zadziwiająco długo zapalniczki** – więc developerzy mogli zaprząć do roboty najbardziej strachogenne narzędzie w historii branży: mózg gracza.

Tak jest, ten nie próżnuje. We wszelakich bliskich i dalszych trzaskach i szurnięciach doszukuje się zagrożenia i staje się największym przeciwnikiem. Jeśli oczywiście nie liczyć ciemności. Zapalniczki rozrzucone są po całym domostwie, ale po pierwsze nigdy nie ma się ich za dużo, a po drugie można mieć przy sobie maksymalnie dwanaście. Po jakimś czasie wypalają się, zostawiając gracza na pastwę przerażającej ścieżki dźwiękowej, a w gęstej ciemności nie przeżyje on długo. Dlaczego nie nosi ze sobą świec, które w domu są, nigdy nie zrozumiałem. Elektrycznego światła tu jak na lekarstwo i chyba nigdy nie oświetla całego pomieszczenia, a w dodatku ma tendencję do zawodzenia w najgorszym momencie.

Buntuj się, buntuj, gdy światło się mroczy

Podobnie zresztą jak drzwi, które zatraskują się zgodnie z widzimisię developerów. Stara jak świat sztuczka twórców horrorów zmuszających do eksploracji kolejnych, nieznanych pomieszczeń. Cieszę się, że OSome nie korzysta za bardzo z popularnych tzw. jump scares – nagłych głośnych ujęć, których mózg nie ma prawa się nie przestraszyć – lecz **stawia na powolne budowanie napięcia** rodem z klasycznych filmów o nawiedzonych domach. Szmery, stukanie do drzwi, niepokojące notatki idzienniki. (Te ostatnie raczej przeglądałam, niż czytałam, choć nie wypala się wtedy zapalniczka). Przez zagadki związane z oświetleniem White Night porównywane jest z Alone in the Dark, ale tutaj lataki nie uświadczyś, a mroczne zjawy boją się jedynie elektryczności. Spodziewaj się więc zabaw w „idź za kablem w tę ciemność”

Niewchodź. Zajęta straszaniem gości.

W nawiedzonym domu bałabym się stać pod żyrandolem.

i zagadek związanych z manipulacją lampami. Tradycyjnych łamigłówek znanych z point'n'clicków jest tu niewiele, przydaje się jednak rozjaśnianie ciemnych kątów i szukanie przedmiotów, głównie rozmaitych kluczy i kluczyków.

Myślę, że to wspomniane na początku koszmarnie problemy ze sterowaniem i niedopuszczalny w takiej sytuacji system sejwów sprawiają, że choć śledziłam White Night od kołyski, ostatecznie lekko się rozczarowałam. **Fabula ani razu mnie nie zaskoczyła, a ciągle niepokój był jednocześnie pociągający i odpychający.** I co ciekawe, nie kończył się po zakończeniu rozgrywki, bo po wyłączeniu gry zwykła się ona kilkakrotnie włączać ponownie bez mojej zgody. Nie muszę chyba dodawać, że nocą bywało to naprawdę straszne – ale nie wyobrażam sobie, aby w White Night grać o innej porze. Nawet tego, cholera, nie próbuj. (CDA)

WHITE NIGHT

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
 WIDEO 8
 AUDIO 9

■ minimalistyczna grafika noir
 ■ rewelacyjnie udźwiękowiona
 ■ klimatyczna i niepokojąca

■ problemy ze sterowaniem...
 ■ ...obrzydające system sejwów

7

➤ PLATFORMA: PC
➤ PRODUCENT: IVY GAMES LLC
➤ DYSTRYBUTOR: STEAM

➤ CENA: OK. 62 ZŁ (15 €)
➤ WERSJA PL: BRAK
➤ MULTI: BRAK

➤ GATUNEK: PLATFORMOWA/LOGICZNA

GRAVITY GHOST

Kicał po planetach: Hut

Uwielbiam gry z tajemnicą, ale pisać o nich nie cierpię. Dlaczego? Kryjąca się w nich zagadka zazwyczaj jest ich najważniejszą częścią. A przecież zdradzić jej nie można...

O wiele łatwiej, gdy na tajemnicy oparto wysokobudżetową grę z najwyższej półki – jak choćby pierwszego BioShocka. Niesamowity zwrot akcji z tej produkcji można było w recenzji ledwie aluzyjnie wspomnieć, bo i pisać było tam o czym: produkcja Irrational pełna była ciekawych mechanizmów, nowatorskich pomysłów itd. Albo w The Vanishing of Ethan Carter – tam co prawda rozgrywki jest nieco mniej, ale i tak znalezienie właściwych słów, by sensownie zapelnąć stronę, nie powinno być problemem. A w Gravity Ghost? No właśnie...

Rozgrywkę opisać można jednym zdaniem – bo i bazuje ona na jednym zdaniu. Duch dziewczynki o imieniu Iona (to główna bohaterka gry) skacze z planety na planetę. Im dłużej gracz przytrzyma przycisk, tym mocniej zjawia się wybija. Ma to znaczenie, bo różne planety przyciągają

z różną siłą. Skacząc z planetek na planetkę, dziewczynka zbiera gwiazdki, których odpowiednia liczba otwiera drzwi/teleport do kolejnego poziomu, a także kwiatki, które wydłużają jej włosy dające moc. Dzięki fryzurze Iona może w późniejszej części gry zmieniać formę planet, wpływając na ich grawitację. Ot i tyle.

Gravity Ghost urzeka w pierwszej chwili grafiką – przywodzącą na myśl skandynawskie bajki animowane dla rezolutnych dzieci. A gdy już wciągnie was oprawa, zacniecie dostrzegać fabułę, leniwie rozwijającą się pomiędzy kolejnymi etapami. Iona jest duchem, bo niedawno zmarła – podobnie zresztą jak jej mama i tata. Na dziwnej wyspie, zawieszona gdzieś w przestrzeni, towarzyszą jej trzy siostry. Za najstarszą, Hickory, Iona nie przepada. Jest przekonana, że to właśnie jej chłopak winny

jest śmierci rodziców. W intrydze bierze jeszcze udział Voy, zaprzyjaźniony lis, a także dwoje sąsiadów – marynarz Sal i babulinka Eddy. Postaci jest wiele, ale to nie przypadek – każda z nich ma tu do zagrania swoją rolę, i to zupełnie inną, niż mogłoby się wydawać na początku. I tak dochodzimy do tajemnicy, której zdradzić niestety nie mogę. Mogę jednak napisać, że warto ją odkryć, zwłaszcza że przejście przygody zajmuje około 3 godzin. Gwarantuję, że poruszy was do żywego. (CDA)

➤ Uważajcie na liska. Kryje tajemnicę...

➤ Mały książę. To znaczy księżniczka.

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ

7

WIDEO

8

AUDIO

8

fantastyczna, nieoczywista historia
doskonała oprawa graficzna i dźwiękowa

krótka

?

➤ PLATFORMA: PC
➤ PRODUCENT: CRESCENT MOON GAMES
➤ DYSTRYBUTOR: STEAM

➤ CENA: OK. 62 ZŁ (15 €)
➤ WERSJA PL: BRAK
➤ MULTI: CO-OP DLA 2 OSÓB

➤ GATUNEK: PLATFORMOWA

THE DEER GOD

Znak szczególny miał na ciele, wytatuowany jeleni: Papkin

Przez dwie godziny spędzone z The Deer God będziecie rozanieleni jak Bambi. Ale nie ma się co przyzwyczajać. Tytuł trwa godzin pięć, a gdy mija pierwsze zauroczenie, gracz zaczyna się czuć jak zwykły jeleni.

Na pierwszy rzut oka to pixelartowy platformer z jakimś tam pomysłem. Jego kościec nie należy do udziwnionych – zasuwamy z lewa na prawo, kontemplujemy śliczne tła i bierzemy na rogi rozpixelowaną zwierzynę (tudzież myśliwych, a niekiedy także gigantycznych bossów). Parę mniej klasycznych bajerów, i owszem, da się wyluskać, chociażby system karmy (jelonek może zabijać i dobre, i złe zwierzęta), elementy survivalu (jelonka trzeba karmić) oraz starzenie się (biegiem kopyty czasu jelonek rośnie, co ciut zwiększa jego statystyki). W dodatku pojawia się kilka fabularnych questów i sporo rozmaitych piórko-owocko-szyszek, jakie podnoszą na moment ten czy inny parametr.

Sęk w tym, że z każdym kwadrantem tytuł wytraca początkowy impet. Leśnicy z Cre-

scent Moon nieprzyzwicie swoje dziełko wyprzedzili. Choć – jako się rzekło – wyprowadzamy zwierzęta w prawo, świat gry składa się z klocków, które układają się w tak przedziwny sposób, że zaczynamy dumać, czy też nie padliśmy ofiarą jakiegoś brzydkiego babolka. Chcąc dotrzeć do miejsca, gdzie czeka Coś Konkretnego Do Roboty, zdarzyło mi się – przykładowo – trzy razy pokonać tę samą trasę. Dopiero za czwartym coś zaskoczyło i wreszcie wlałem w nową miejscówkę. Głupie to i frustrujące, ponadto zabawa staje się przez ten wybieg nader powtarzalna.

System walki oparty na duecie szarża & cios zadkiem jest prymitywny, a w zabawie przeszkadzają rozliczne bugi. Bywa, że bliższe plany przysłaniają naszego rognacza,

tak przeciwnicy, jak i przyjazna nam fauna często blokują się na elementach lokacji i sami ładują w kolce czy inne ogniska. Nie do końca pojmuję respawn, który raz przydarza się w miejscu, gdzie z panienką jelenicą spłodziliśmy jeleniątko, a raz w jakimś losowym punkcie mapy (np. na... grzbiecie bossa!). Dwa razy zdarzyło mi się realizować tego samego questu, razy kilka walczyć z tym samym gargantuicznym żółwiem. W dodatku choć gra stwarza przestrzeń na opowiedzenie ciekawej historii, nijak tej okazji nie wykorzystuje. The Deer God nie należy do produkcji długich, mimo to nie ma dość zawartości, by utrzymać gracza przed ekranem. Na dłuższą metę to powtarzalny platformer, jaki stara się udawać większego, niż jest. Parafrazując pewnego reżysera: na wuj mi (taki) las? (CDA)

➤ Śliczna, ale zdradliwa. Czuj się jak rognacz.

OCENA

4+

GRYWALNOŚĆ

4

WIDEO

8

AUDIO

7

śliczna oprawa
przez chwilę bawi
ma na sobie pomysły

nieprzyzwicie powtarzalna
masa bugów
mało gry w tej grze

➤ PEGI
➤ PRODUCENT: IRIDIUM STUDIOS
➤ DYSTRYBUTOR: NP STEAM
➤ CENA: OK. 62 ZŁ (15 €)
➤ WERSJA PL: BRAK
➤ MULTI: BRAK

➤ DEMO: BRAK
➤ PC: VISTA/7/8 (64-BIT), CPU 2 GHZ
DWURDZENIOWY, 4 GB RAM, GF 8600
GT/ATI HD 2600 XT

➤ GATUNEK: TAKTYCZNA/AKCJA

THERE CAME AN

➤ Jest jak echo: **9kier**

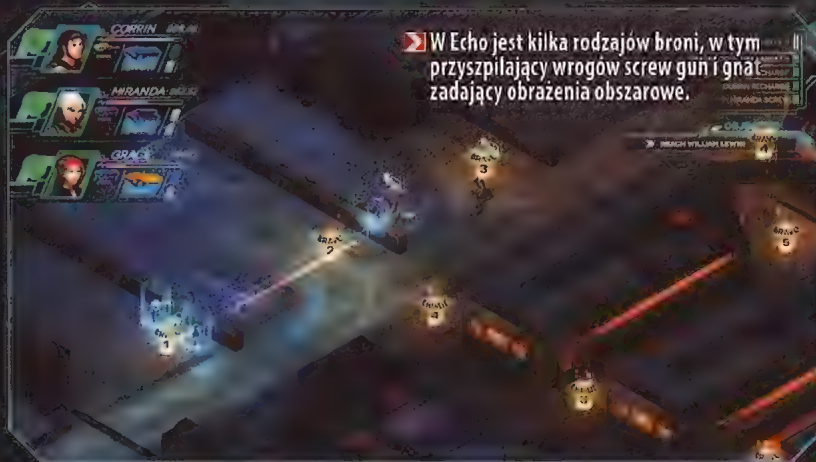
Do taktycznej produkcji Iridium przyciągnęło mnie sterowanie głosem. Zdecydowanie za mało jest gier, w których po pogrzebaniu w ustawieniach mogę zacząć zwracać się do żołnierza „nerdzie” albo „kretynie”(*).

W redakcji wciąż wspomina się perypetie Hutą z EndWarem, w którym system rozpoznawania głosu często nawalał, a nasz kolega przeplatał rozkazy bługami niczym rasowy kapral. Tu jest podobnie i „echo” w tytule jest bardzo na miejscu – nieraz musiałam kilkakrotnie powtarzać komendy w rodzaju „Miranda, Alpha 3 on my mark” (gra obsługuje szereg akcentów i języków, ale polskiego brak) i robiłam to coraz ciszej, bo głośnie i szybkie mówienie obniża szansę zrozumienia. Taki Corrin co jakiś czas po prostu mnie ignorował, miny nie chciały wybuchnąć, póki nie skróciłam komendy do „mine 11”, a i najprostszy, lecz cholernie istotny rozkaz ładowania pancerza musiałam często wypowiadać parę razy. Nic więc dziwnego, że skoro moje komendy często leciały w próżnię, misję przypominającą tower defense – z kierowaniem ostrzału wieżyczek na konkretne linie – powtarzałam ze cztery razy.

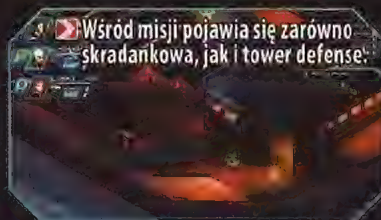
All units but Miranda switch to sniper

Nie zmienia to jednak faktu, że kiedy system działał poprawnie, czułam się jak bogini. Jak dowódca, który obserwuje pole walki za pośrednictwem mapy taktycznej i mówi podwładnym, co kiedy robić, a oni wykonują rozkazy bez zastanowienia (z małymi wyjątkami). Mimo niewielu dostępnych komend – ruch, zmiana broni, otwarcie, wstrzymanie i skupienie ognia czy przeładowanie pancerza, plus te związane z daną misją – sterowanie głosowe jest wściekle angażujące, a uczucie, gdy na mój sygnał żołnierze wykonują wydane im wcześniej rozkazy i np. symultanicznie zdejmują ze snajperki dwójkę strażników, jest ekstra. Chętnie zobaczyłabym je w jakiejś produkcji AAA, w której nie gra pierwszych skrzypiec, tylko stanowi dodatek do dobrej fabuły i ładnej grafiki.

Problem Echa polega na tym, że gdyby pozbawić je sterowania głosowego – co jest do zrobienia, da się grać za pomocą myszy – byłoby totalnie przeciętną, niskobudżetową grą, która niewiele ma do zaofero-



➤ W Echo jest kilka rodzajów broni, w tym przyspilający wrogów screw gun i gnat zadający obrażenia obszarowe.



wania. Lokacje są nuzące graficznie i nieumiejętnie zaprojektowane (mało miejsc, w których można stanąć, ograniczona możliwość taktyczna), podobnie jak bohaterowie. Taktyki jest tylko trochę, bo sporą część 3- czy 4-godzinnej rozgrywki spędza się na obserwowaniu pretensjonalnych, papierowych postaci, jak gdzieś biegną, kłocą się albo prowadzą średnio ciekawy dialog. Fabuła, poruszająca problemy świadomości, tożsamości i rzeczywistości (uwielbiam takie klimaty) jest umiarkowanie interesująca, a w paru miejscach żywcem rżnie z „Matriksa”. Ot, w pierwszej misji zdolny informatyk Neo... znaczy się Corrin ucieka, prowadzony przez głos z telefonu, z własnego biura, dokąd zmierzają nieprzyjaźni faceci w garniturach.

Corrin, Grace – focus target one

Nie da się odmówić grze zróżnicowanych zadań. Tu wspomniane czmychnięcie z miejsca pracy, stanowiące zresztą pretekst do nauki podstawowych komend, tam ochrona wieżyczek przed falami wrogów, gdzie indziej misja skradankowa albo konieczność zhakowania i utrzymania za pomocą powtarzanego co minutę „activate override” kilku terminali rozmieszczonych w różnych częściach mapy. Szkoda więc, że misji jest tak mało, a przez to, że gra próbuje być kil-

koma gatunkami naraz, problemy nie dotyczą tylko sterowania głosowego. Kłopoty z wyszukiwaniem ścieżek. Nieprzydatny system upgrade'ów. Słaba AI wrogów. Fatalne autosave'y, które potrafią wczytać fragment, gdy moje postacie ledwo stoją na nogach, przez co od razu giną (dobrze, że da się zrestartować misję). Albo to, że gdy wyłączy się oświetlenie w opcjach, nie widać światła latarek strażników w misji skradankowej.

Wszystko to sprawia, że nie jestem w stanie sequela Sequence polecieć, chyba że zryczajnie masz ochotę przetestować sterowanie bądź posłuchać niezłej ścieżki dźwiękowej (patrz: ramka). Tylko że to pierwsze wymaga solidnych patch'ów, a muzykę z gry można kupić osobno.

(*) Wypróbowałam też „hipstera” i „grubą dziewczynę”. Każda komenda zadziałała... w końcu.

Wniebogłosy

Muzyki słucha się przyjemnie, zwłaszcza na ostatnim poziomie, ale główną siłą audio w Echo jest voice acting. W skromnej, jeśli chodzi o liczebność, obsadzie aktorskiej znaleźli się Wil Wheaton („Star Trek: Następne pokolenie”), Ashley Burch (Tiny Tina z Borderlands 2 i znana internetowa seria „Hey Ash, Whatcha Playin’?”), Yuri Lowenthal (m.in. Castlevania, Dragon Age i dzienna wersja spadochroniarzy w Company of Heroes!), Laura Bailey (m.in. Jaina z WoW-a) czy Jason Whitnaw, dzięki któremu Syll ma tak seksowny akcent.

THERE CAME AN ECHO

OCENA

5+

GRYWALNOŚĆ

WIDEO
AUDIO

■ ścieżka dźwiękowa
■ zróżnicowane misje
■ superprzyjemne sterowanie głosem...

■ ...które jednak zbyt często zawodzi
■ bardzo przeciętna i krótka fabuła
■ słaba graficznie
■ mało gry w grze
■ nie rozpoznaje języka polskiego

3

▶ PLATFORMA: PC
▶ PRODUCENT: SUPERCHOP GAMES
▶ DYSTRYBUTOR: STEAM

▶ CENA: OK. 25 ZŁ (6 €)
▶ WERSJA PL: BRAK
▶ MULTI: BRAK

▶ GATUNEK: AKCJA

EPHEMERID A MUSICAL ADVENTURE

Żył dniem: **Hut**

Proszę państwa, oto jętka. Owad uskrzydłony o długości ciała do 40 milimetrów, który żyje ledwie jeden dzień. Dzień, który możemy przeżyć. Śpiewająco. Choć z playbacku...

Sposób, w jaki Steam otworzył się jakiś czas temu na niezależnych developerów, może przytłaczać – każdego dnia na pierwszej stronie tego serwisu pojawiają się nowe tytuły, z których zawsze co najmniej jeden czy dwa potrafią zaskoczyć nawet największych znawców. Tak było z Ephemerid: A Musical Adventure – grą, o której przed premierą nie słyszałem absolutnie nic. Z ciekawości – licząc, że nie będzie to pierwszy krok do piekła – „klikłem” i pobrałem. Co dokładnie? Sam w sumie nie wiem...

Mogłoby się wydawać, że Ephemerid to gra muzyczna: dość oryginalna, ale w sumie oparta na schemacie, który już znamy. Oto wcielamy się w owada – wspomnianą jętkę – i oglądamy sekwencję scen z jej życia. Każda z nich to kolejna prosta minigra –

w jednej trzeba podążać za światełkami na niebie, w innej odgarnąć liście zasłaniające ekran. Towarzyszy temu muzyka skomponowana z kilku niezależnych ścieżek, z których przynajmniej jedna zgrana jest z właściwymi ruchami bohaterki (np. pojawiają się w niej uderzenia perkusyjne wtedy, gdy jętką zbieramy kulki energii).

Przeciwwagą dla nieskomplikowanej rozgrywki jest ciekawa, oparta na papierowych wycinankach, ale łącząca kilka różnych stylów grafika – dzięki niej **całość ma charakter wysmakowanego, rysunkowego klipu do kilkudziesięciminutowej rockowej suity**. Problem w tym, że jak odkryłem w pewnym momencie, Ephemerid to właściwie tylko taki właśnie klip – bo gdy



przestałem podążać za wskazówkami na ekranie i podniosłem ręce znad klawiatury... jętka frunęła dalej, jakby nie było jutra, a muzyka jej towarzysząca grała po swojemu, nie gubiąc rytmu, kolejnych ścieżek czy instrumentów. W większości sekwencji gracz może sączyć herbatę, a i tak je przejdzie. Gdy mówimy o multimedialnej prezentacji – byłoby to do zaakceptowania. W grze – niekoniecznie. Dlatego choć wiem, że nieco krzywdzę twórców, nie wróżę Ephemerid dłuższej obecności życia na waszych twardych dyskach niż średni czas życia jętki. [CDA]

OCENA

5

GRYWALNOŚĆ: 5
WIDEO: 7
AUDIO: 8

ciekawa oprawa graficzna
bardzo prosta rozgrywka
zerowy poziom wyzwania

?

▶ PLATFORMA: PC
▶ PRODUCENT: OHNOO STUDIO
▶ DYSTRYBUTOR: STEAM

▶ CENA: OK. 50 ZŁ (12 €)
▶ WERSJA PL: NAPISY
▶ MULTI: BRAK

▶ GATUNEK: PRZYGODOWA

TORMENTUM DARK SORROW

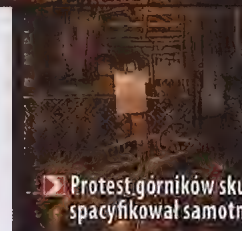
Recenzję, którą właśnie czytacie, popelnili: **Papkin**

Recenzja, którą właśnie czytacie, przez dwa pierwsze akapity zbombarduje debiut OhNoo nawałem komplementów. Ale gdy już opróżnimy działa z lukru, w konkluzji władujemy w polską przygodówkę solidną porcją ołowiu.

Recenzja, którą właśnie czytacie, nie może rozpocząć się inaczej jak od zachwytów nad wysmakowaną oprawą. Twórcy otwarcie wskazują na inspirację dziełami Beksińskiego i Giger'a, czując jednak, że równie intensywnie wpatrywali się w płótna Boscha i Dalego. **Powykręcana estetyka rodem z sennego kosmaru, upstrzona gotyką zabudową, zasługuje na najwyższe wyrazy uznania.** To zarazem zręczny wybieg, bo przez grę przebiega budżetowy minimalizm – animacja jest oszczędna, nie mamy też możliwości poruszania postacią, a NPC-ów nijak nie zdubbingowano. Mimo pewnej statyczności Tormentum zachwyca. Zwłaszcza że nie zawodzi także sączące się z głośnika ciężkie kompozycje.

Recenzja, którą właśnie czytacie, powinna zawrzeć w sobie także pochwałę łamigłówek. Owszem, projektanci OhNoo nie starali się wymyślić prochu. Zręcznie zaczerpnięto natomiast gatunkowego spichlerza i wygrzebano z niego gros układanko-przesuwanko-lustro-lasero-zapamiętywanki, które ani nie frustrują absurdalnym poziomem trudności, ani nie są nużąc banalne. Klasyczna kombinatoryka przy wykorzystaniu gromadzonego w ekwipunku szmelcu też się zdarza, acz jest w wyraźnej defensywie.

Recenzja, którą właśnie czytacie, musi zakończyć się narzekactwem. Po zacytowaniu we wstępie Kanta (a zatem wysokim posta-



wieniu poprzeczki) twórcy prezentują nam zestaw klisz (bohater dotknięty amnezją, wieczna walka dobra ze złem, wędrówka duszy). By wydobyć z nich głębię, potrzeba nie tyle zdolnego rzemieślnika, ile artysty o poetyckiej wrażliwości. **Tymczasem scenariusz Tormentum częstuje nas pretensjonalnym bełkotem.** Kichać na już problemy ze zdania szykiem. Rzecz w tym, że od groma tu frazesów w stylu „sztylet przeznaczenia ma dwa ostrza. Po jednej stronie są tortury, po drugiej jesteś ty sam”, a makabryczna iluzja rozbija się o mur manieryzmu. Nadwiślańscy debiutanci sprezentowali nam tytuł hołdujący klasykom w rodzaju The Dark Eye. Chciałoby się jednak, by ich gra mówiła równie pięknie, jak wygląda. [CDA]

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ: 6
WIDEO: 8
AUDIO: 7

świetne projekty postaci i lokacji
więcej niż dobry soundtrack
różnorodne zagadki...
...aczkolwiek nie pogniewałbym się, gdyby były oryginalniejsze
pretensjonalne dialogi
małki scenariusz
czuć budżetowość

> PEGI: 7
 > PRODUCENT: GRIN GAMESTUDIOS
 > DYSTYBUTOR: STEAM
 > CENA: OK. 42 zł (10 €)
 > WERSJA PL: BRAK
 > MULTI: BRAK
 > DEMO: BRAK
 > PC: 7/8, CPU DWURDZENIOWY
 2,6 GHZ, 3 GB RAM, GF GT 640/
 ATI HD 6870

> GATUNEK: AKCJA

WOOLFE

THE RED HOOD DIARIES

Rozczarowany Czarny Kapturek: **CormaC**

Dawno, dawno temu, za górami, za lasami żyli Belgowie, którzy mieli fajny pomysł na grę, ale w większości o wiele za mało talentu i doświadczenia, żeby zrealizować go, jak należy.

Pomysł nie był przesadnie oryginalny – trudno nie porównać ich wersji bajki o Czerwonym Kapturku do tego, co American McGee zgotował biednej Alicji – ale dało się zbudować na nim naprawdę świetną grę.

Dziewczynka z The Red Hood Diaries zamiast koszyeczki ma siekierkę, a jej celem nie jest dostarczenie staroświeckim lekarzom i producentom żywności, lecz wywarcie krwawej pomsty na niejakim B.B. Woolfie. Ten bezwzględny kapitalista wysłał z baśniowego świata całą radość, zamieniając go w ponure miejsce, w którym totalitarny porządek strzegą nakręceni żołnierze, a małe dziewczynki wychodzą z domów, by nigdy do nich nie wrócić. W fabryce Woolfie'a zatrudniony był Kapturek senior, który zginął w tajemniczych okolicznościach, osierocił córeczkę (jej matka odeszła dawno temu). Wypłakawszy się i podrosła, panna w czerwonym płaszczu opuszcza babciną chatkę i wyrusza do miasteczka, by dowiedzieć się, co zaszło tej nocy, gdy straciła ojca.

Bajka o grafiku...

Pomysł na grę pojawił się, gdy do studia Grin (nie mylić ze szwedzkim Grinem od Advanced Warfighterów) przyszedł szukający zatrudnienia artysta z portfolio pełnym niesamowitych prac opartych m.in. na bajce Charlesa Perraulta. Obecnie człowiek ten jest głównym grafikiem 3D belgijskiej ekipy i jego talent to jedyny powód, dla którego w ogóle się jej dziełem zajmujemy. Pod względem artystycznym Woolfe to perełka, w której baśniowość wspaniale miesza się z mrocz-

ną wiktoriańską atmosferą doprawioną szczyptą szaleństwa w duchu Tima Burtona i nutką steampunka. Lokacje są szczegółowe i niezwykle klimatyczne dzięki dobranej ze smakiem paletce barw i znakomitemu oświetleniu, po prostu fantastyczne. Błyszczałyby nawet w oszalałym pięknych Trine'ach, zwłaszcza las, który w wyniku podziemnej eksplozji zamienił się w płataninę połamanych ścieżek i rozrzuconych w powietrzu, przeczących grawitacji wysepek.

...którego ogromny talent...

Niestety, urzekającym lokacjom nie dorównują ani toporne modele postaci, ani... cała reszta gry. The Red Hood Diaries to połączenie tradycyjnej platformówki ze slashem, które niedomaga w obu tych dziedzinach – w pierwszej mniej, w drugiej rozpaczliwie. Sterowanie jest siermiężne, a ruchom bohaterki brakuje płynności, więc kłanie po platformach nie daje takiej rado-

Jej zalety kończą się na urodzie.

ści jak np. w Raymanach. Dziewczyna czasem nie chce złapać się rury (a podobno żadna praca nie hańbi...) lub krawędzi dachu, podwójny skok na platformę położoną niżej kończy się utratą części zdrowia, a otoczenie pełne jest niewidzialnych ścian, które nie pozwalają np. wdrapać się na skrzynkę albo skrócić drogi susem przez barierkę.

> Walka jest fatalna. Kropka.



Bolesnie podkreśla to korytarzową budowę gry, która choć przez samych twórców określana jest jako platformówka 2,5D, to jednak daje graczowi możliwość ruchu wzdłuż osi Z i próbuje zachęcać do eksploracji ukrytymi na planszach bezwartościowymi znajdźkami.

O ile jednak jako platformówka Woolfe jest grubo ciosany, ale strawny, tak nad walką można jedynie załamać ręce. Gra ma poważne problemy z wykrywaniem trafień zarówno podczas ataków konwencjonalnych – do wyboru szybki i silny – jak i czterech magicznych. Podczas starć ma się więc uczucie braku kontroli nad bohaterką i realnego wpływu na przebieg wymiany uprzejmości – pozostaje mashingowanie podstawowego ataku i okazjonalne fikoły na boki. Finezji tu za grosz, sporo za to frustracji i ciężkich westchnień, szczególnie podczas nędznych walk z bossami.

...udało się zmarnować

Oprócz szeroko pojętej nieporadności rozgrywki muszę jeszcze wytknąć grze kulawą, amatorską narrację w wykonaniu głównej bohaterki (dziewczyna żenująco rymuje, kalecząc metrum i wtrącając czerstwe one-linery), kompletnie nieruchome usta postaci (domoroślą poezję Kapturek można uznać za monolog wewnątrz, ale podczas dialogów jest to samo) i bugi, które potrafią np. zamrozić grę, jeżeli wskoczy się po platformach w „niewłaściwej” kolejności. A teraz wisienka na torcie – gra starczyła mi na 2,5 godziny. Ciąg dalszy latem, ale ja już podjękuję, zniesmaczony bezwzględnością, z jaką ludzie z Grin zmarnowali ogromny talent swojego grafika i ciekawe uniwersum. [CDA]

WOOLFE – THE RED HOOD DIARIES

OCENA

5

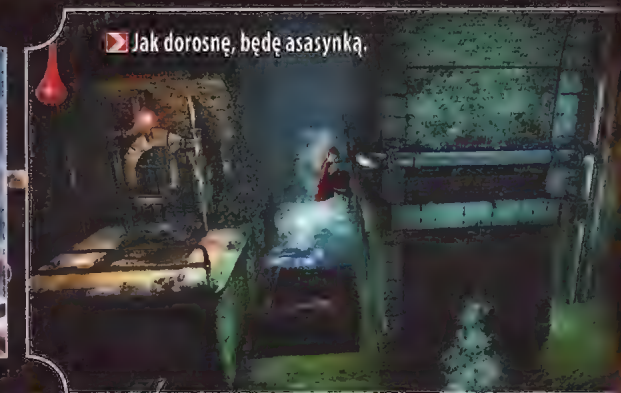
GRYWALNOŚĆ 4
WIDEO 8
AUDIO 6

- fantastyczne lokacje
- klimat
- brak jakiegokolwiek błysku w rozgrywce
- bardzo kiepska walka
- problemy z wykrywaniem kolizji
- amatorsko napisana narracja
- postacie najwyraźniej rozmawiają teletypem
- ogólny brak szlif
- bezwstydnie krótka



> Gdyby rozgrywka dorównywała lokacjom, grałbym w Czerwonego Kapturka, aż zapisyżczy.

> Jak dorosnę, będę asasynką.



18

► PLATFORMY: PC, PS3, X360
 ► PRODUCENT: UBISOFT SOFIA
 ► DYSTRYBUTOR: UBISOFT

► CENA: 116 zł (PC), 140 zł (PS3, X360)
 ► WERSJA PL: NAPIŚY
 ► MULTI: BRAK

► GATUNEK: AKCJA

ASSASSIN'S CREED ROGUE PC

■ Przebrał się za Cormaca: **gem**

Jak wszem wobec wiadomo rok Pański 2014 dla serii Assassin's Creed nie był dobrym rokiem i obydwie gry spod tego znaku gracze obdarzyli ledwie letnim afektem. O ile jednak przewiny „nowego” Unity znałem z autopsji, o tyle słabości „starego” Rogue'a miałem doświadczyć dopiero teraz, po jego spóźnionej premierze na PC.

Nie trzeba mi było wiele czasu, by zacząć rozumieć, dlaczego także on uznany został za ślepy zaulek ewolucji. Mówiąc najprościej, Assassin's Creed: Rogue to taka szara flaga – próba powtórnego wyciśnięcia wymięniętej Czarnej flagi zanim Ubisoft wywiesi białą flagę wobec konsol poprzedniej generacji. Gra stworzona została w bułgarskim studiu i służy zarówno jako sequel wspomnianej Black Flag, jak i prequel „trójki” i Unity. Bohaterem jest eksasyn Shay Cormac (hy hy), który poświęca życie na zwalczanie swych dawnych mentorów. Czemu się stało, jak się stało, nie bardzo wiem, pewien jestem jednak, że lepiej byłoby, gdyby w przyszłości cały ten

konflikt asasynów i templariuszy upychać w didaskaliach, bo najwyraźniej nawet Ubisoft gubi się w tym, którzy są dobrzy, a którzy źli, i po co. **Fabularnie, krótko mówiąc, słabawo.**

Również mechanicznie ten templariański rzekomo Rogue stanowi pomost pomiędzy tradycyjnymi aktywnościami asasyńskimi, jak dachowanie i skrytobójstwa, i morskimi atrakcjami wprost z Black Flag. W każdym z tych aspektów twórcy z Ubisoft Sofia wprowadzili drobne usprawnienia – choćby podebraną Batmanowi mierzoną kontrę. **Sporo też w singlu zapożyczeń z multi** – całe polowanie na czających

się w tłumie zabójców przywodzi na myśl wcześniejsze harce grupowe. Mimo to życie na łodzi szybko się nudzi i ponownie, jak w Czarnej fladze, głównym wabikiem staje się żeglowanie własnym słupem na północnym Atlantyku. Gromienie przy jego użyciu pływających legend cieszy przy tym jak zwykle, jednak ogólnie nawet zorze polarne nie są w stanie wynagrodzić lodowatej szarości pod kilem, czytając: braku turkusowych odmętów Karaibów.

Technicznie Rogue prezentuje się nieźle. Nie miałem żadnych typowo pecetowych problemów, z jakich słyszę dotąd porty Assassin's Creedów, a na delikatny screen tearing jak magia działa synchronizacja pionowa ekranu. Denerwowała mnie jedynie podwójna autoryzacja gry, bo gra wymaga jednoczesnego działania Steama oraz Uplaya. Niemniej gdybym musiał wybierać, to jako już weteran zarówno Unity, jak i Rogue'a wskazałbym na tę drugą. **[GDA]**

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ

WIDEO

AUDIO

- żeglowanie po Atlantyku
- punkt widzenia drugiej strony
- sporo usprawnień mechanicznych
- w końcu rzetelna wersja PC
- brak Rzeźnika Rewolucji – Arno
- fabularny groch z kapustą
- za dużo asasyna w tym templariuszu

12

► PLATFORMA: 3DS
 ► PRODUCENT: CAPCOM
 ► DYSTRYBUTOR: CONQUEST ENT.

► CENA: 149 zł
 ► WERSJA PL: BRAK
 ► MULTI: DO 4 OSÓB (AD HOC/ONLINE)

► GATUNEK: AKCJA

MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE

■ Polował, craftował, polował: **Cross**

„Gdzie jest lock-on? Gdzie pasek życia potwora? Dlaczego ten wielki miecz jest tak cholernie powolny?” krzyczą w popularnym komiksie o Monster Hunterze przeciętni gracze, zanim pierwszy napotkany smok zagryzie ich na śmierć.

Niestety, chociaż w Kraju Kwitnącej Wiśni seria doczekała się już dawno miana mega-hitu, długo musiała wypracowywać sobie estymę poza nim. Boto nie typowy samograj AAA, w którym postać sama nakierowuje się na wroga i kroi go na kawałki jednym przyciskiem. Nie, walka w „MonHunie” wymaga wyboru jednej z czterech broni (łuku, topora, giewili...) i nauczania się jej obsługi bez takich ułatwień dla bobasów jak lock-on czy możliwość przerwania animacji ataku. Musisz się nauczyć, jak dobrze ustawiać się względem monstrów, namierzać je bez wspomaganie, dobierać zawsze odpowiedni atak z gigantycznej listy ruchów do sytuacji. Wyczuwać, kiedy warto wykonać kilka szybkich dźgnięć,

a kiedy przyłożyć trwającym kilka sekund atakiem. To zupełnie inna bajka niż, powiedzmy, przystępny Batman – ale szybko docenić można stopień kontroli nad postacią, który daje takie sterowanie.

Oprócz złożonej gry akcji Monster Hunter jest i złożonym erpegim. Jako członek wędrownego karawanu podróżujesz po fantastycznym świecie przypominającym nieco czarujące Zeno Clash, craftujesz i ulepszasz kolejne broje, handlujesz i rozmawiasz z tubylcami albo kosztujesz wzmacniających statystyki przysmaków kociego kucharza. Możesz przemierzać dziczy w poszukiwaniu pożywienia, skór czy minerałów... ale w końcu przechodzisz do clou rozgrywki, czyli



polowań. Samemu lub z trzema internetowymi kompanami przemierzasz piękne, tętniące życiem krajobrazy, żeby namierzyć kolejnego bossa – czy to miotającego błyskawicami konia, czy plującego trucizną i pajęczynami pajaka-giganta. Te pełne rozmachu starcia ze wspaniałą muzyką w tle to Capcom w szczytowej formie: nie dość, że są mechanicznie przemyślane, każąc ci uważnie śledzić zachowanie potwora i właściwie na nie reagować, to jeszcze są tak przedstawione, że czujesz, jak monstrum przed tobą oddycha – ucieka w siną dal, gdy jest ranne, wścieka się, gdy zapędzisz je w kozi róg. A że wygrać trudno, satysfakcja po zwycięstwie jest niezrównana i od razu każe przygotować się do ataku na następnego tytana. Zanim się spostrzeżesz, spędzisz w grze kilkadziesiąt godzin i zrozumiesz, czemu cała Japonia jest od niej uzależniona. Kandydat na najlepszą grę na 3DS-a. **[GDA]**

9

GRYWALNOŚĆ

WIDEO

AUDIO

- fascynujący, pełen detali świat
- doskonałe zaprojektowanie bossów
- system walki, co-op, zawartość na minimum kilkadziesiąt godzin
- wspaniała muzyka
- schemat gry wymusza czasem grind

PEGI



PRODUCENT: MIGHT AND DELIGHT
DYSTRYBUTOR: NP STEAM
CENA: OK. 62 zł (15 €)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

DEMO: BRAK

PC: XP/VISTA/7/8, CPU 2.6 GHZ, 2 GB
RAM, GRAFIKA KOMPATYBILNA Z DX9

GATUNEK: AKCJA/SURVIVAL

Tarysica ewidentnie ma coś nie tak z łapami.

Ni pies, ni wydra.

Shelter 2

Zostawiła MQCa pod brzoza: **9kier**

Z pękatym od młodych kociąt brzuchem pędzę przez błonia, nieustannie słysząc wycie wilków i co jakiś czas dostrzegając jakiegoś na mijanym pagórku. W końcu zostawiam je w tyle, znajduję schronienie i wydaję na świat najpiękniejsze rysie w historii rysiów: Allora, CormaCa, enkiego i MQCa.

Kiedy okazało się, że nie mogę zmienić imienia rodzicielki na Mac Abra, postanowiłam wczuć się w rolę opiekunki, jak tylko umiałam najlepiej. Nie byłam jednak, podobnie jak w pierwszej części Shelter, zbyt dobrą matką. Przede wszystkim nie mogłam zdzierżyć faktu, że młode rysie, które dopiero wyszły z nory, poruszały się tak powoli i dosłownie co chwilę padały na ziemię, za słabe, by iść. Trochę zajęło mi zrozumienie, że moje radosne bieganie za królikami – wszystko dla dobra dzieci, matka w Shelter 2 nie je w ogóle, tylko pije – skraca mi odnawiany choćby przez karmienie pasek staminy, którego stan najwyraźniej odbija się na moich biednych kociakach.

-1 Ale od początku. Allora, rudy jak rodzina Weasleyów, był straszliwym żarłakiem – spryciarz zawsze pałętał się gdzieś w środku grupki, kiedy przynosiłam młodym upolowanego zająca, i niemal za każdym razem zjadał połowę mięsa. Pewnego zimowego dnia przyspieszyłam kroku i zorientowałam się, że Allora i beżowobiały MQC leżą, miaucząc ze zmęczenia. Aktywowany jak w Evolve prawym przyciskiem myszy wdech poinformował mnie, że w okolicy nie ma nic, co nadawałoby się do zjedzenia, więc postanowiłam wziąć jednego z drugim w pysk i przenosić po kilka metrów. (Swoją drogą, branie młodych za fraki było lekiem na nie zawsze inteligentne AI). Zaczęłam od naczelnego, położyłam go na pagórku, żeby go łatwo znaleźć, po czym dostrzegałam królika czy inną żabę. Nie mogłam przepuścić takiej okazji – ruszyłam w pogoni, wróciłam ze zdobyczą,

nakarmiłam MQCa, a ten wstał. Czym prędzej musiałam znaleźć drugiego królika, ale zasypany śniegiem otwarty świat wokół nie był bogaty w białko. Trochę mi zajęło, nim przyniosłam w paszczy przekąskę dla leżącego gdzieś na mrozie Allora. Szukając pozostawionego kociaka, przebiegałam po nim, ile sił w płucach, i właśnie wtedy gra uznała, że czas Allora się skończył.

-4

Nie należało jednak płakać nad rozlanym mlekiem (czy też szefem działu sprzętowego). Przeznaczonego dla Allora królika dostał ktoś inny, a ja zostałam z trójką kociąt. CormaC miał ciemną maść i w pewnym momencie po prostu się zagubił (dwukrotnie – gdy za pierwszym razem nie mogłam go

Śnieg na skale

Pasuje mi styl graficzny Shelter 2, z nie-realistycznymi, wzorzystymi teksturami zmieniającymi się w zależności od pory roku. Podobają mi się płatki śniegu na skałach, runo ulepione z czegoś, co przypomina parkiet, czy niejednolite słońce. Niektóre elementy wyglądają jednak jak błędy graficzne – tekstury często są porozciągane, niedopracowane, zwłaszcza te podłoga, a kwiaty czy żdźbła prezentują się topornie.

=5

Nie byłam nastawiona entuzjastycznie do „dwójki”, bo zapowiadała się jak bardzo podobna do oryginału, próbująca nieudolnie grać na emocjach historia, tylko z rysiami zamiast borsuków. Ba, las jest pełen rozmaitych zwierząt, więc nie zdziwi mnie „trójka”, „piątka” ani „dziesiątka” z niedźwiedziami czy lwami. **Najbardziej drażniące rzeczy nie zniknęły: włączanie na siebie obiekty, niewidzialne ściany, szalejąca kamera, krótki czas rozgrywki, przewidywalne, tandetne zakończenie.**

W sequele gry o borsukach pojawia się po raz pierwszy otwarty świat, ale niewiele jest w nim do roboty. Są znajdźki, które nie wiadomo po co się zbiera, i nie jestem przekonana, czy na nieliniowości produkcja zyskuje, czy traci, bo borsuczycza zmagająca się przynajmniej z żywiołami i kolejnymi niebezpieczeństwami. Tutaj nawet nazwanie kociaków ksywkami kolegów z redakcji nie pomogło mi czuć czegośkolwiek. Wystawiam więc pięć. Kto wie, gdyby biologia wyposażyla mnie w instynkt macierzyński, być może byłaby szóstka. Jednak większość odbiorców Shelter 2 prawdopodobnie też nie będzie go mieć, więc ocena zostaje, jaka jest. [GDA]

(*) UWAGA, SPOILER: Po dwóch godzinach gry okazało się, że enki jest samicą, w dodatku – jeśli postanowiłam rozpocząć kolejną rozgrywkę – ciężarną. Oparłam się chęci urodzenia Papkina, Berlina, Crossa i Krigora.

Kalka Shelter, tyle że z otwartym światem.

znaleźć, okazało się, że niosę go w pysku), a smak dorosłości i mięso sarny poznały tylko dwa ostatnie. Leżącego, słabego MQCa zostawiłam nad jeziorem przy brzozech, żeby bez problemu do niego trafić. Pogoniłam za żarciem przez trzcinę i sporo podobnych drzew w okolicy sprawiły jednak, że błąkałam się jak idiotka z królikiem w zębach, a MQC umarł z głodu i wyczerpania. Został najwytrwalszy, enki (co ciekawe, ze względu na brunatny kolor aż do napisów końcowych byłam przekonana, że to CormaC), ale jesienią opuścił swoją matkę i, jak to enki, udał się w samotną wędrówkę(*).

SHELTER 2

OCENA

5

GRYwalność

Wideo

AUDIO

ciekawa graficznie
otwarty świat...

...bez zawartości i historii, za to z niewidzialnymi ścianami
krótka
zakończenie rozczarowuje
dojście tego samego pomysłu

PEGI 16
 > PRODUCENT: SQUARE ENIX/HEXA DRIVE
 > DYSTYBUTOR: CENEGA
 > CENA: 200 ZŁ
 > WERSJA PL: BRAK
 > MULTI: BRAK

> GATUNEK: RPG/AKCJA

FINAL FANTASY TYPE-0 HD

Wola do tablicy: enki

Po spędzeniu dziesiątek godzin w każdej z ostatnich odsłon Final Fantasy na dźwięk słów „Fabula Nova Crystallis” dostają już lekkich mdłości. Do Type-0 HD, remastera czteroletniej gry z PSP, przysiadłem więc bez większych nadziei. I na czczo.

Złośliwi powiedzą, że Square Enix wydało Type-0 HD po to, by mieć pretekst do wrzucenia kodu na demo FF XV w jakieś dające się opchnąć pudełko. Ale niech nikogo łatka „gra handheldowa” nie zmyli. Przygody czternastki z akademii magii Vermillion Peristylum to **ogromny, pełnoprawny erpeg, na ukończenie którego należy poświęcić 30-40 godzin**. A i to tylko po to, by w następnym przejściu móc poznać historię z nieco innej perspektywy.

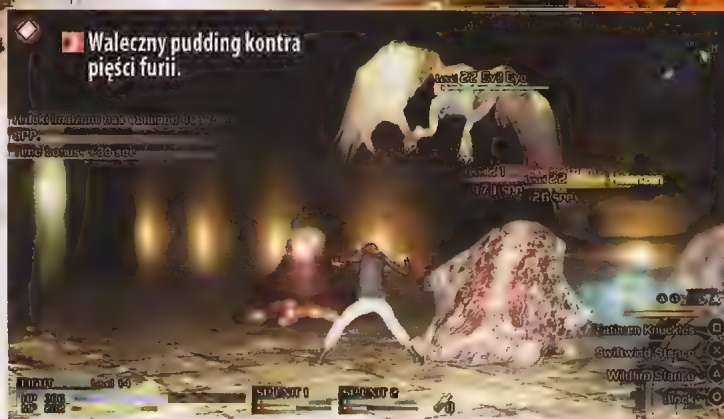
Szkoła zawadiackich fryzur w Hogwarcie

Fabula Type-0 rozpoczyna się mocnym akcentem (kilknastoma minutami cutscenek) – na tle nagłej i krwawej agresji militarnej, strzelania do cywili i dobijania rannych obserwujemy ostatnie chwile nastoletniego kuriera i jego chocobo. Sytuację zaatakowanego Dominium Rubrum (choć nie chłopca niestety) ratuje dwunastka młodocianych adeptów magii, którzy wraz z dwójkiem dokooptowanych do ich „klasy 0” nabytków stanowią równorzędnych głównych bohaterów produkcji. Akcję niemal w całości osadzono w trakcie zmagani wojennych, które stopniowo ogarniają cały świat Orience i jego cztery królestwa. Po zapowiadającym historię pełną bólu, śmierci i cierpienia prologu ponury klimat oddaje pole typowym dla FF, lżejszym motywom, dając graczowi pełną piersią zakosztować znajomego repertuaru moogli (pamiętasz je jeszcze, kupo?), cactuarów i walecznych puddingów.

Rozgrywka przeplata czynności podejmowane przez bohaterów podczas pobytu w akademii i poza nią. Zwiedzając tereny szkoły, mamy szansę lepiej poznać każde z 14 dzieciaków (wszyscy mają 16-17 lat), wykonywać proste questy poboczne, poćwiczyć na arenie, porozmawiać chocobosy itp. Poza bramą akademii leży zaś otwarta mapa Orience, a na niej miasta, jaskinie, lasy i mniej lub bardziej losowe potyczki z lokalną fauną lub wojskami agresora. Na zewnątrz wychodzimy przede wszystkim po to, by dostać się do lokacji kolejnej misji fabularnej zlecanej przez grupę trzymającą władzę, ale okazuje się to również niezbędne po to, by między głównymi zadaniami podlevelować ekipę. **Gra z założenia jest trudna, a śmierć z rąk i macek wrogów zwykle przewyższających team poziomem przychodzi szybko.**

Właśnie tak, biczomiecz

Gdy przychodzi codo czego, Type-0 zamienia się w umiarkowanie udanego slashera na 14 różnorodnych stylów prania po pyskach. Ace rzuca magicznymi kartami, drobna Cinque wymachuje potężną buławą, Eightowi wystarczą pięści, a moje ulubione platynowłose pannie, Sice i Seven, dźwierzą odpowiednio potężną kosę i biczomiecz. Akcja toczy się w czasie rzeczywistym, da radę zalockować się na wrogu, wykorzystywać uniki, by uderzać w odsłonięte miękkie części (tzw. kill-sight), używać umiejętności specjalnych i czarów. Dobry refleks jest twoim przyjacielem, ale i to nie zawsze pomaga przeżyć.



Szkoda, że nie zrobiono jej od razu na duże konsole.

podleczyć nas od czasu do czasu. Poświęcając jedną z postaci do końca misji, da się też przywołać i na kilka minut przejąć kontrolę nad którymś z eidolonów. Shiva pomykająca na łyżwach to miły akcent, choć – podobnie jak reszta gry – graficznie prezentuje się po prostu brzydko.

Nie jestem hardkorem

Kieszonkowe korzenie gry widoczne są tu niestety na każdym kroku. Psując zabawę, w kość dają niewielkie lokacje z częstymi ekranami ładowania, niskiej jakości modele i tekstury, świrująca kamera niepozwalająca, na przykład, na bieg postaci w bok bez uprzedniego zalockowania się na celu. Uciążliwa dla mnie, choć wpisana w założenia gry, była konieczność użerania się z ekwipunkiem i umiejętnościami całej 14-osobowej ekipy. Zupełnie nie chciało mi się też chodzić do jaskiń i podobnych, by grindować doświadczenie, bez czego już 3. rozdział na normalnym poziomie trudności niebezpiecznie podnosi ciśnienie krwi i innych płynów ustrojowych. **To gra dla określonej grupy zapalonych fanów JRPG-ów, którzy wyciągną z niej kilka tygodni dobrej zabawy, i im ją jak najbardziej polecam.** Ja ostatecznie wymiękłem.

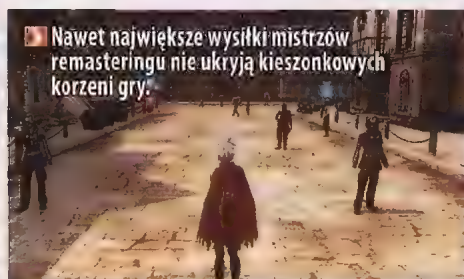
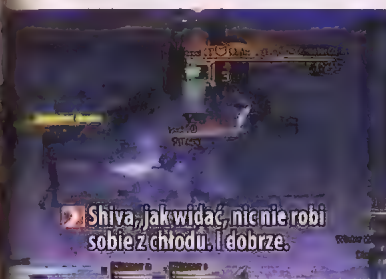
[CDA]

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 6
 WIDEO 5
 AUDIO 7

■ długi erpeg z 14 głównymi bohaterami
 ■ sporo dynamiki podczas walk
 ■ nie ma Snowa, Sazha ani Serahi
 ■ wyraźne kieszonkowe korzenie gry
 ■ grafika jak za Gierka
 ■ wskazany grind doświadczenia



➤ PEGI 16
➤ PRODUCENT: NINJA THEORY
➤ DYSTRYBUTOR: CENEGA
➤ CENA: 139 ZŁ
➤ WERSJA PL: NAPIŚ
➤ MULTI: BRAK

➤ GRAŁIMY NA: PS4
➤ DEMO: BRAK

➤ GATUNEK: AKCJA

DmC

Devil May Cry -

DEFINITIVE EDITION

■ Pozbył się fedory, nauczył się bić: **Cross**

„DmC zostało ciepło przyjęte”, mówili. W chwili pisania tego tekstu jest najgorzej sprzedającą się częścią serii. „Nie ma żadnych problemów z rozgrywką”, mówili. Plik opisujący zwięzłe wszystkie poprawki w Definitive Edition ma 23 strony.

Oglądając cutsценki w reedycji gry, trudno uwierzyć, że od premiery DmC minęły tylko dwa lata. Opowieść o buncie Dantego i Vergila przeciw demonom rządzącym światem już wydaje się reliktem innych czasów. Jeszcze kilkanaście miesięcy temu na Facebooku ludzie nie wstydzi się mieć na awatarze maski Gya Fawkesa i wspierać „Anonimowych”, internet pełen był dramatycznych tekstów o kryzysie finansowym, a nad żartami o Fox News nie unosił się odór przeterminowanych konserw. „To was dręczy, to właśnie jest wasz bunt!” – krzyczy scenarzysta do młodych z roku 2013, a młodzi z roku 2015 widzą w nim Kubę Wojewódzkiego, desperacką próbę nawiązania więzi z nowym pokoleniem mimo kryzysu wieku średniego na karku. Tyle dobrze, że w Definitive Edition co bardziej wstydliwe motywy zniknęły bez śladu. Już palicho uroczą kretyńską „świat jest twoją suką, podobnie jak ja”. Gdyby Vergil nie pozbył się

strachu za śmietnikiem, ranna i zupełnie zależna od Dantego. Kto z rumieńcem zażenowania czytał komiksy DC z ostatnich paru lat, wie, czego się spodziewać.

Do tego jeszcze bardziej zwraca uwagę **nudny level design**. To mało wiarygodne, choć przyjemne dla oka lokacje: rzekome „siedziby demonów” to wiszące wysepki na abstrakcyjnym tle, wydumany tor przeszkód, którym nie rządzi żadna wewnętrzna logika. Trudno uwierzyć, że ktokolwiek tu mieszka, i jeszcze trudniej zebrać się do błędzenia za znajdkami. Nawet mimo tego, że są rozłożone lepiej niż w poprzedniej wersji gry.

Pomińmy więc cutsценki

Capcom długo wmawiał graczom, że trzydzieści to prawie to samo co sześćdziesiąt.

Po tym, jak zamiast czterech milionów sztuk DmC sprzedał ich niecałe dwa, postanowił już nie zadzierać z matematyką.

Wielu posiadaczy pecetów przychnęło na reklamujące Definitive Edition hasło „60 klatek na sekundę” – w końcu to dla nich nienowe doświadczenie, prawda? Wręcz przeciwnie – dopiero teraz Ninja Theory dopasowało starcia do standardu 60 fps-ów. Gdy tryb Turbo przyspiesza zabawę o 20% (a nawet więcej, jeśli używamy specjalizujących się przędkość Dantego), nowy anielski unik pozwala natychmiast znaleźć się na drugim końcu areny, a mechaniki typu parad okazują się znacznie lepiej dopracowane (kręcenie kosą na ślepo już nie wystarczy!)... W porównaniu wersja na PS3 wydaje się wczesną alfą, słamazaną i banalną.

Co prawda możecie nie uruchamiać modyfikatorów Turbo oraz Hardcore i zobaczyć DmC nieco bliższe oryginałowi, ale równie dobrze moglibyście świadomie zrezygnować z posolenia frytek. Niby są to dodatki, ale dodatki praktycznie obowiązkowe – podkreślają akcję na najwyższe obroty, usuwają balansujące na skraju oszustwa ułatwienia (Devil Trigger nie działa już na zasadzie „naciśnij L3 + R3, żeby wygrać”) i dzięki nowemu, najlepszemu w serii (!) systemowi stylu promują maestrię w oprowadzaniu systemu walki. Kiedyś najcięższe ciosy wystarczyły mi, żeby dominować pole walki. Teraz czuję wyraźną presję, by wykorzystywać wszystkie bronie, używając powolnego i potężnego topora tylko do finisherów. I ze względu na poprawę inteligencji wrogów, i ze względu na to, że powtarzanie w kółko tych samych sztuczek natychmiast rujnuje punktację.

Szkoda tylko, że pewnych dodatków nie zaimplementowano lepiej – nowe modyfikatory trudno znaleźć w menusach, a bossowie wciąż jednak zawodzą (wszyscy są ciekawsi i bardziej agresywni, ale jest różnica między GENIALNIE przerobionym Vergilem a wariacjami nudnego schematu „atakuj wielką głowę”). **Mimo to: jest bardzo dobrze. Po rebalansie każdy ruch jest użyteczny, „hardkorość” wróciła bez utraty przystępności** (sterowanie nadal jest proste, tylko wzbogacone o dodający precyzji w atakach na dystans lock-on), moc nowych konsol wykorzystano wzorowo. Ci, którym zależy na fabule i eksploracji, wciąż zobaczą tu DmC – ale ci, którzy chcieli pasjonujących walk, zobaczą DmC.

[CDR]

DMC: DEVIL MAY CRY - DEFINITIVE...

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 8
AUDIO 7

■ teraz to jest Devil May Cry
■ Ninja Theory udowadnia w końcu, że potrafi robić gry akcji
■ tak powinien wyglądać remaster

■ świat i fabuła nadal irytują
■ niektóre nowości można było wprowadzić lepiej

18

▶ PLATFORMY: PC, PS3, PS4, X360, XBO
 ▶ PRODUCENT: SLEDGEHAMMER GAMES
 ▶ DYSTRYBUTOR: NP STEAM, PSN, XBL

▶ CENA: OK. 60 ZŁ
 ▶ WERSJA PL: BRAK
 ▶ MULTI: DO 4 OSÓB

▶ GATUNEK: FPS

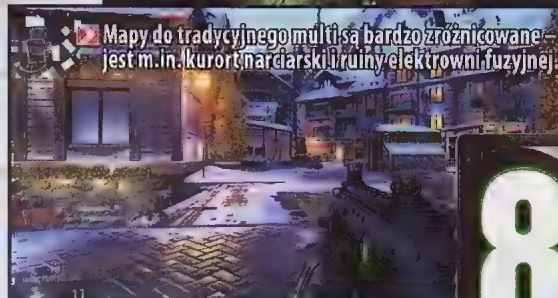
CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE – HAVOC

■ Poluje na zombie: **Krigore**

Jest to jakieś zaskoczenie: tryb zombie, który do tej pory pojawiał się w CoD produkowanych przez Treyarch, zagościł w grze Sledgehammer Games. I to w zasadzie wystarczyłoby na to multiplayerowe DLC, ale oprócz nowego rodzaju zabawy mamy cztery mapy i dodatkowe pukawki.

Nie bulwersuje mnie obecność nieumarłych w materiale dodatkowo płatnym – w końcu co-opa mieliśmy w Advanced Warfare tak czy inaczej wcześniej. Tutaj dostajemy coś więcej: tryb współpracy polegający na drużynowej walce z zombie, rozgrywany na razie na jednej mapie. **Zabawa jest przednia:** lokacja to kompleks badawczy korporacji Atlas, który podzielony jest na różne części. Tradycyjnie odblokowujemy kolejne przejścia, dozbrajamy się, torujemy sobie drogę do egzoskieletu, a potem staramy się jak najdłużej przetrwać. To gra dla czterech osób – bohaterów, których przybliży nam bardzo klimatyczne intro, zawiązując jednocześnie szczyptową historię. Całość przywodzi na

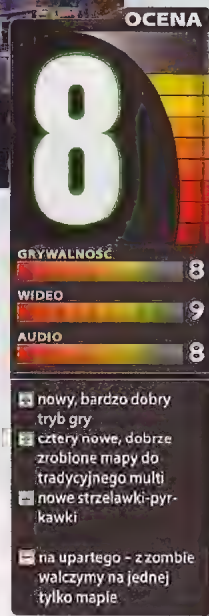
myśl klasyczne rozwiązania stosowane chociażby w Left4Dead. Fajne jest to, że Egzo Zombie jeszcze bardziej premiuję współpracę: egzoskielet tracimy w wypadku śmierci, co natychmiast odbija się na wydajności całej drużyny. W końcu daje nam on dostęp do nadludzkiej siły i różnego typu wspomagań. Mapa podzielona jest na sektory, których odblokowywanie oczywiście kosztuje – warto to zrobić, bo przyzwyczajenia z poprzednich części tu nie działają. Nieumarli, jeśli tylko są odziani w egzoskielety, mają podobne możliwości jak my: szybciej się poruszają, bardzo wysoko skaczą, słowem – to nie to mięso, które siekaliśmy wcześniej. Dobrze więc mieć pole manewru i mapę otwartą na wskroś.



▶ Outbreak jest niestety jedynym poziomem, na którym zagramy przeciw nieumarłym. Kolejne pewnie będą w DLC do DLC.

▶ Mapy do tradycyjnego multi są bardzo zróżnicowane – jest m.in. kurort narciarski i ruiny elektrowni fuzyjnej.

Szkoda, że w trybie zombie mamy tylko jedną lokację – ale za to cztery inne trafiły do tradycyjnego multi. To dobre mapy o zróżnicowanym wyglądzie. W pamięć zapada Sideshow, które jest jakby wypadkową Nuketown i Lunaparku, Urban to dość ciasna zabudowa przyszłości, Drift pozwala zaszaleć na terenie zimowego kurortu, Core zaś to raj dla snajperów ulokowany w ruinach reaktora fuzyjnego na pustyni Gobi. Ogólnie – porządna robota. Na tle wcześniej opisanych map i dodatkowego trybu parę nowych pukawek, które również znalazły się w DLC, nie robi już żadnego wrażenia. To bardzo dobry dodatek! **[CDA]**



16

▶ PLATFORMY: PC, PS4, XBO
 ▶ PRODUCENT: CI GAMES/DECK 13
 ▶ DYSTRYBUTOR: STEAM, PSN, XBL

▶ CENA: OK. 33 ZŁ (8 €, PC), 38 ZŁ (PS4), 31 ZŁ (XBO)
 ▶ WERSJA PL: NAPIŚ
 ▶ MULTI: BRAK

▶ GATUNEK: RPG/AKCJA

LORDS OF THE FALLEN PRASTARY LABIRYNT

■ Jeszcze nie prastary: **CormaC**

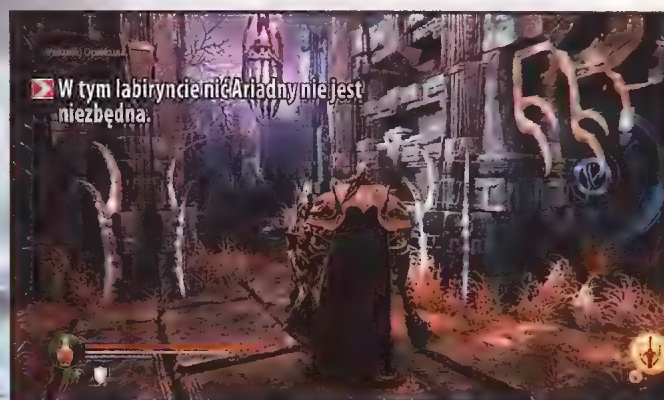
Kojarzycie iluzję polegającą na tym, że przedstawiony obiekt wydaje się duży, ale gdy się do niego podejdzie, okazuje się zmyślnie ustawioną miniaturką?

Widząc tytułową budowlę po raz pierwszy, z daleka, można się nią zachwycić. Niestety szybko okazuje się, że rozmach jest złudny, a słowo „labirynt” w tytule nieco za wielkie. Konstrukcja ta to zaledwie trzy nieduże, koncentryczne pierścienie (i arena na środku), których obracanie za pomocą dźwigni otwiera i zamyka przejścia z jednego do drugiego. Każdy z nich ma przy tym szerokość korytarza, jest monotony i nie oferuje żadnych atrakcji poza garścią znajdziek (w tym czterech sarkofagów kryjących średnią zbroję o znakomitych odpornościach na „żywy”). Dodatek **spłyca kapitalną rozgrywkę Lordsów do tunelowego parcia przed siebie i wyrzynania wszystkiego**, co próbuje to parcie spowolnić – fabuła jest tu żadna, a eksploracja sprowadza się do przerzucania jaj i sprawdzania, co się dzięki temu wydarzyło.

Dostęp do labiryntu uzyskuje się przez kawał, u którego pojawia się opcja dialogowa pozwalająca przenieść Harkyna do nowego obszaru. Można to zrobić zaraz po pokonaniu Bestii, i tak też uczyniłem, stawiając swojego 44-levelowego wojownika w obliczu wyzwania, które poziomem trudności przerosło wszystko, co wydarzyło się wcześniej w podstawie. W korytarzach budowli czekają duchy (wskazana jest więc broń zadająca obrażenia magiczne) i szkielety w kilku złośliwych odmianach, na centralnej arenie zaś **boss, przy którym w pewnym momencie miałem ochotę zwyczajnie się poddać**. Po opróżnieniu każdego segmentu zdrowia (ginie po czwartym) skutecznie rozbłysk zabijający cię na miejscu. Znaczenie sposobu (a odkryłem dwa) na uniknięcie tej nieprzyjemności to jedno – trzykrotnie

zrealizowanie go z wymaganą pikselową dokładnością to inna para trzewików. Starcie to w ogóle jest dziwaczne, bo zamiast eskalować przemoc boss pod koniec żywota rezygnuje z wszelkich sztuczek i daje się banalnie zatłuk.

Zawartości jest w Prastarym labiryncie tyle co nic – **wprawy gracz z rozwiniętą postacią i potężnym sprzętem dotrze do bossa w trzy kwadranse, może szybciej**. Z głównej nagrody – zbroi lekkiej, średniej lub ciężkiej – niekoniecznie się ucieszy, bo przypuszczalnie ubrany już będzie w coś lepszego, ale mi ciężki set przynajmniej chwilowo pomoże w dalszej przygodzie (podobnie jak pięć nabitych w labiryncie poziomów). Dodatek ubogi, nudny, niewarty ceny, jaką mu przypięiono. **[CDA]**



▶ W tym labiryncie nie Ariadyna nie jest niezbędna.



Silnik do wszystkiego

Grzebie w silniku: **Kamil „Berlin” Krupiński**

Wiele tytułów, w które zagrywaliśmy się na konsolach poprzedniej generacji, witało nas nie tylko nazwą studia czy wydawcy, ale też charakterystycznym logiem Unreal Engine'u. W zeszłym miesiącu czwarta wersja tego silnika została udostępniona za darmo... ale jakie to ma znaczenie dla zwykłego gracza? To sprawa ważniejsza, niż mogłoby się wydawać.



Korzystanie z „gotowych” silników zaczęło się na dobre w trakcie poprzedniej generacji konsol. Wystarczy zresztą przypomnieć sobie narzekania twórców na szaloną architekturę PlayStation 3, by zrozumieć, dlaczego wiele firm wołało użyć przygotowanych przez kogoś innego fundamentów – nawet jeżeli oznaczało to dzielenie się zyskiem. W ten sposób oszczędzano masę czasu, którą trzeba by poświęcić na okiełznanie konsoli. Korzystanie z takich rozwiązań sprawia, że – mówiąc obrazowo – można grać muzykę, po prostu biorąc do ręki instrumenty. Nie trzeba ich najpierw wymyślić i wystrugać z odpowiedniego drewna.

Udostępnianie w ten sposób silników – np. Unity, Unrealu, CryEngine'u – jest oparte na modelach biznesowych, dzięki którym odpowiedzialnym za nie firmom opłaca się w ogóle nimi zajmować. To prowadzi do zdrowej konkurencji, która z kolei sprawia, że poprzeczka, jaką muszą przeskoczyć

młodzi autorzy gier, jest z roku na rok ustawiana coraz niżej. Amatorzy mogą już nie tylko przebierać w narzędziach, ale i narzędzia tworzone są tak, by chcieli je wybrać. Jedno wiąże się z drugim – właśnie dlatego np. podstawowe licencje na Unity (pozwalające niemal na wszystko) są dostępne za darmo. Teraz też **Epic zrezygnował z abonamentu za użytkowanie czwartej wersji swojego silnika.**

Moje, a nie twoje!

Unreal w ciągu ostatnich kilku lat stał się jedną z najważniejszych marek w naszej branży. Epic rozreklamował swój silnik za pomocą świetnego Gears of War, zainteresowało tym samym wiele innych firm, które chciały zbliżyć się do tego poziomu, a nie miały ochoty pracować nad własną technologią. Zresztą nawet w CD-Action (09/2007), przy okazji zapowiedzi pecetowej premiery pierwszej części, można było przeczytać, że „To tytuł, który wśród prawdziwych graczy musi budzić eks-

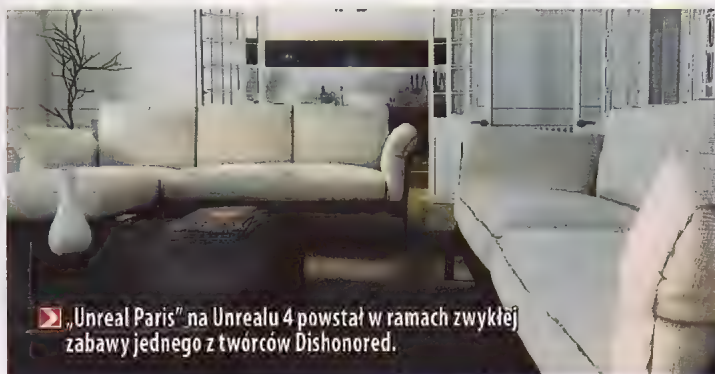
cytację – jest hardkorowym shooterelem, ma obłądną grafikę”. To seria, która rozpoczęła wiele trendów i dzięki niej logo Unreal Engine'u pojawiało się na ekranach tytułowych przeróżnych innych produkcji, a trend opartej na osłonach strzelaniny TPP widać w grach do teraz.

I chociaż śpiące na pieniądzach studia pokroju Ubisoftu zostały przy swoich rozwiązaniach (Assassin's Creed – różne wersje Anvila, Far Cry – Dunia, Watch Dogs – Disrupt), to już na przykład **firmy operujące na markach należących do Warner Bros., tworzyły je za pomocą trzeciego Unrealu.** Nawet zapowiedziane na ten rok premiery – Mortal Kombat X i Batman: Arkham Knight – powstają na mocno zmodyfikowanej wersji właśnie tego silnika. Decyzje tego typu rozbiły się oczywiście o dolary: „trójka” była silnikiem biznesowo nastawionym głównie na wielkich klientów pokroju 2K (BioShock, Borderlands) czy właśnie Warnera – **licencja pozwalająca wykorzystać go do celów komercyjnych i niedzielenia się procentem zysków kosztowała od 600 tysięcy**

dolarów w górę. I chociaż wokolicach 2009 roku udostępniono Unreal Development Kit, czyli darmową, okrojoną wersję Unreal Engine'u 3, to darmowa była tak naprawdę tylko dla ludzi mających ochotę się tym pobawić – gdyby ktoś chciał swój projekt sprzedawać, musiałby zainwestować w licencję (100 \$), a potem, jeżeli zarobi 50 000 dolarów, dzielić się 25% zysków.

#zmiany

Od tego czasu minęło kilka ładnych lat i krajobraz branży potężnie się zmienił – z czasem ważne stało się wsparcie nie tylko dla X360 i PS3, ale też pecetów, next-genowych konsol i platform mobilnych. Wielkie firmy zarobiły tyle (albo przekonały się o potencjale, jaki ma inwestowanie w naszą branżę), że zrobiły własne silniki – na przykład EA w 2013 roku zapowiedziało, że ich wszystkie nowe gry będzie napędzał Frostbite 3, Kojima Productions stworzyło dla Konami Fox Engine (Metal Gear Solid V, Pro Evolution Soccer), Ubisoft ciągle dłużej przy swoich własnych technologiach, a seria Call of Duty zamiaru przesiadki z IW Engine na cokolwiek lepszego nie ma. Pyta-



„Unreal Paris” na Unrealu 4 powstał w ramach zwykłej zabawy jednego z twórców Dishonored.

„To potężne, bardzo elastyczne narzędzie, które zmienia twórcę w jednoosobową armię”

~Damian Stempniewski,

level artysta, o Unreal Engine 4.





► Wnętrza, które da się tworzyć przy użyciu Unreal 4, naprawdę powalają na niedziwne, że niektórzy uczelnie rozważają go jako program, za pomocą którego można będzie przygotowywać prace dyplomowe.

niem, na jakie Epic musiał odpowiedzieć, stało się więc: jak przekonać o wartości naszego produktu tych, których na własne silniki nie stać albo żal im czasu na tworzenie ich? **Unreal Engine 4 skierowany jest więc przede wszystkim w dwie strony: na rynek azjatycki oraz do indyków.**

Kwestią do rozwiązania stała się ogólnodostępność – jak ściągnąć do siebie: a) twórców niezależnych, kiedy chce się zabrać im 25% przychodu i nie pozwala im się sprawdzać silnika w jego pełnej wersji, b) Azjatów, kiedy nie oferuje się im wsparcia technicznego w ich dziwnych językach (a Azjaci angielskiego, zasadniczo, nie znają). Trzecia sprawa, czyli przekonanie wielkich firm o tym, że Unreal Engine 4 jest lepszy od tego, co same są w stanie stworzyć, rozwiązana zostanie prawdopodobnie z czasem – do tego potrzebna jest reklama pokroju Gears of War, której Epic dostarczyć nie jest już w stanie (więcej w ramce „Chińskie zmiany”). Dlatego liczy na to, że inni – otrzymując narzędzia za darmo, na dobrych warunkach, wyręczą go w tym.

O tym, co widać

Chociaż Unreal 4 dostępny jest od ponad roku, wciąż nie doczekaliśmy się nawet kilku gier, które go wykorzystują. Nie ma więc czym go rekla-

mować. Epic markę Gears of War sprzedało Microsoftowi, pozbyło się odpowiedzialnych za czysto „grówę” sprawy pracowników (w tym np. Cliffa Bleszńskiego), a z zapowiedzianych tytułów ma w kieszeni tylko niszową, sieciową strzelaninę mającą prawdopodobnie pokazać, że multiplayer na „czwórce” nie stanowi problemu (testowany przez nas w tym numerze Unreal Tournament), i tworzone w Polsce Fortnite, o którym słuch praktycznie zaginął. Reszta

niejszy aktualnie tytuł na wyłączność konsol, czyli The Order: 1886, możemy założyć, że do takiego (albo podobnego) poziomu aspirować będą inne firmy. Głupio by wyglądało, gdyby jakaś kolejna wysokobudżetowa produkcja była brzydsza, prawda? Jest w tym tylko jeden szkopuł, z którego często nie zdajemy sobie sprawy: The Order powstawało przez pięć lat – z czego sporo czasu Ready at Dawn przeznaczyło na stworzenie i dopieszczenie autorskiego silnika.

Wszystko, byle tylko skrócić czas produkcji gier.

firmy zajmuje się m.in. produkcją dem technologicznych prezentujących możliwości silnika – np. udostępniane ostatnio Kite powstało jako znak dla autorów, że „tak, za pomocą naszej technologii da się bez problemu tworzyć otwarte światy”. Prawdziwy problem polega na tym, że ktoś musi się odważyć taki otwarty świat stworzyć w rzeczywistej grze.

I tutaj znowu pojawiają się pieniądze. Nowy sprzęt to nowe technologie, które otwierają przed twórcami zupełnie nowe wyzwania. Jeżeli weźmiemy na warsztat prawdopodobnie najład-

Piękna grafika jest zasobożerna – zarówno w kwestii czasu niezbędnego do jej powstania, jak i pieniędzy, które trzeba zapłacić jej autorom. Prace nad modelami, materiałami, oświetleniem i innymi tego typu sprawami ciągną się więc niemal od początku etapu produkcji gry do jej końca: zawsze można coś poprawić. Trzeba też prezentować się lepiej, a przynajmniej tak dobrze jak konkurencja. Między innymi dlatego niektóre tytuły przerzuca się już w zaawansowanej fazie produkcji na nowe generacje sprzętu (a to oddala je od premiery jeszcze bardziej), dlatego też czasami słyszymy,

Chińskie zmiany

Po ostatnich Gearsach Epic został wykupiony przez Tencent Holdings – właścicieli chociażby Riotu, który dał światu League of Legends, ale przede wszystkim jednej z największych firm, obok Google'a czy Amazonu, zajmujących się monopolizowaniem internetu. Nie słyszeliśmy o niej zbyt wiele tylko dlatego, że operuje głównie w Chinach.

To prawdopodobnie właśnie Tencent miał decydujący głos w kwestii udostępnienia Unreal Engine'u 4 już teraz, jako niedokończonego jeszcze silnika, który jest nieustannie poprawiany i modyfikowany. Celem jest przekształcenie go w formę usługi: dostosowania się do wymagań twórców, którzy chcą z niego korzystać. Już Unreal 3 pod koniec żywota znacznie różnił się od swojej pierwszej wersji, ale tym razem Epic zapowiada, że nie ma zamiaru „tylko” dodawać i poprawiać. Planuje być w ciągłym dialogu ze swoimi klientami, służyć im wsparciem i pomocą, robić wszystko, by chcieli korzystać z ich technologii.

że jakaś gra – jak np. Kingdom Hearts III przeniesiona przez Square Enix z ich autorskiego Luminous Engine na Unreal Engine 4 – będzie napędzana jednak innym silnikiem.

Upraszczając – im lepsze narzędzia ma się w rękach, tym łatwiej można za ich pomocą stworzyć piękną grafikę. Ale **też im łatwiej się produkuje śliczne ściany i dywany, tym więcej chce się ich robić, by gra była jeszcze ładniejsza.** To pętla, z której trudno się wyrwać. Tym bardziej że firmy, które mogą sobie na to finansowo pozwolić, często równoległe z grą tworzą własny silnik – coś, co pozwoli sensownie się z daną produkcją obchodzić. Coś, co będzie się dało dostosować do jej potrzeb i poprawić, jeżeli wystąpią jakieś komplikacje. Im bardziej elastyczna jest taka technologia, tym lepiej dla pracowników: na dobrych narzędziach zyskuje zarówno wydajność wewnątrz ►►

Na co czekamy?



Kholat, pierwsza produkcja IMGN.PRO z Bielska-Białej, a jednocześnie nasz temat okładkowy w zeszłym numerze. Bardzo interesujący symulator spacerowicza. Niestety premierę przesunięto na 10 czerwca.



Hatred, najbardziej kontrowersyjna produkcja ostatnich lat: tworzona w Polsce gra o zabijaniu bez pretekstu i kontekstu. Niektórzy widzą w tym potencjalnie świetną zabawę, inni coś, co nie powinno być sprzedawane.



Fable Legends, czyli nadchodzący free-to-play od Lionhead pozwoli nam zobaczyć, jak ma się rozpocząć przez Petera Molyneux seria, kiedy zabrakło Petera Molyneux, żeby jej doglądać. Na pewno będzie ładna.

gry (czyli np. kwestia utrzymywania stabilnych 30/60 fps-ów), ale też wydajności na zewnątrz (skracać czas wymagany do wrzucenia danego elementu do gry).

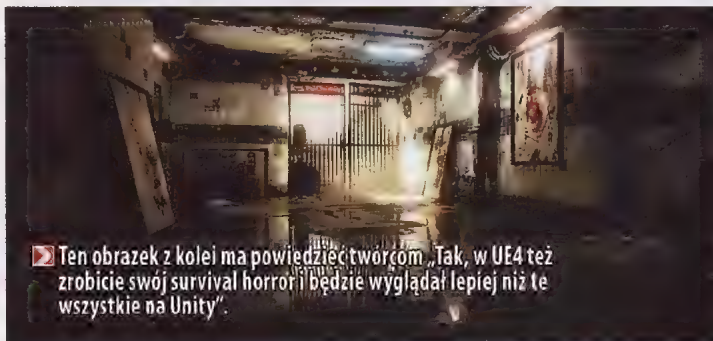
Oczywiście do projektu musi zostać dobrane odpowiednie rozwiązanie – Unreal Engine 3 słynął na przykład z relatywnie długiego wczytywania tekstur, plastikowej skóry, doładowań „w windach” i raczej liniowej struktury rozgrywki. Dało się na nim stworzyć coś o sporych rozmiarach, a do tego w miarę nieliniowego (choćby Mass Effect), ale też wiele charakterystycznych problemów wynikało po prostu ze słabości konsol – po konwersji danej gry na pecety często okazywało się, że da się i ładniej, i szybciej. Konwersje, szczególnie dobre, mogą jednak sporo kosztować.

Trzeba też pamiętać o tym, że silniki mają swoje ograniczenia: chociażby otwarty świat łatwiej niż w UE3 dało się stworzyć w CryEngine, ale on z kolei mógł nie sprawdzać się równie dobrze w wymarzonej przez twórców wnętrzach. Rozważać przy produkcji trzeba było też kwestie oświetlenia i materiałów: właśnie m.in. dlatego, że silniki inaczej sobie z nimi radzą – Crysis nie jest nijak podobny do Gears of War czy Batmana. I chociaż pytani o to twórcy mówią, że teoretycznie dałoby się za pomocą Unreal Engine'u 3 stworzyć drugiego Skyrima („pomijając wykonalność” związaną np. z czasem i pieniędzmi), to wymagałoby to potężnego grzebania i zmian w samej strukturze silnika. Pytanie tylko, czy lepiej modyfikować cudze rozwiązania, skoro nie spełniają założeń projektu, czy napisać własne narzędzia?

Na przykład Capcom, zanim zdecydował się rozpocząć prace nad mającym napędzać Deep Down silnikiem Panta Rhei, operował na MT Framework. Pracownicy, rozważając projekty przeznaczone na PlayStation 4 i Xboksa One, myśleli najpierw o usprawnieniu starych, znanych rozwiązań. Dzięki temu niektóre zadania zajmowałyby trzydzieści minut zamiast godziny, ale



➤ Wypuszczone niedawno demo „Kite” ma reklamować jednocześnie darmowość silnika, jak i możliwość tworzenia za jego pomocą otwartych światów.



➤ Ten obrazek z kolei ma powiedzieć twórcom: „Tak, w UE4 też zrobicie swój survival horror i będzie wyglądał lepiej niż te wszystkie na Unity”.

uznali, że to nie wystarczy, chcieli skrócić ten czas do dziesięciu minut. Wyrzucono więc MT Framework do śmieci, skupiono się na Panta Rhei. Nie wiemy jednak, jak ta historia się skończyła – premiera Deep Down wciąż jest przesuwana na coraz odleglejszy termin, czyli widocznie coś nie działa, jak powinno, a innych gier opartych na tej technologii nie zapowiedziano. Co więcej: nowa odsłona Street Fightera tworzona jest na Unreal Engine 4.

Skrócenie czasu produkcji jest dla firm ekstremalnie ważne, bo każda godzina pracy specjalisty kosztuje, a specjalistów zatrudniać – przynajmniej do tej pory – trzeba było wielu. Jeżeli wykorzystywane do tworzenia gry narzędzia były tak skomplikowane, że zaprojektowanie najprostszego poziomu było dla artysty z innego działu nieosiągalne bez wcześniejszego przeszkolenia, to przynajmniej dwie osoby marnowały

czas, siedząc nad rzeczą, którą mogłaby wykonać jedna.

Szybciej, łatwiej, szybciej!

Decyzja o wykorzystaniu Unreala 4 wynika często z tego, że autorzy mają już doświadczenie z tą technologią. Maciek Izworski, senior level designer z IMG.N.PRO pracującego aktualnie nad Kholat, mówi: – Mamy spore doświadczenie w pracy na Unreal Engine 3, a zdobyta wiedza pozwala na łatwe wdrożenie się w nową wersję silnika bez konieczności uczenia się wszystkiego od podstaw. Podobnie do sprawy podchodzi Jarosław Zieliński z tworzącego Hatred Destructive Creations, tyle że ubiera to w żołnierskie słowa: – Cała nasza ekipa robiła przez długie lata na UE3 i mimo iż w UE4 w cholerę się zmieniło – wymiennie sporo na plus – to wiele rzeczy, jeżeli chodzi o zasady działania, pozostało tych samych. Dlatego przesiadka na nową wersję nie była

specjalnie bolesna i od pierwszego dnia można było nap****lać.

Podobnie wypowiadają się ludzie, którzy przesiadkę na UE4 poprzedzili przygodą z innymi silnikami. Damian Stempniewski, level artysta mający na koncie m.in. Gears of War: Judgment, po odejściu z People Can Fly (aktualnie Epic Games Polska) trafił do Techlandu, gdzie pracował nad Dying Lightem i Hellraidem na autorskim silniku wrocławskiej firmy, Chrome Engine. Teraz dłużej nad niezapowiedzianym jeszcze projektem w Telepaths' Tree i mówi: – Powrót do Unreala 4 był jak powrót do domu – uspokoił też wszystkie moje obawy związane z tworzeniem ładnych, rozbudowanych gier w małej ekipie, która nie ma gigantycznego budżetu.

Te możliwości biorą się zwłaszcza z tego, że w czwartej wersji silnika wprowadzono system blueprintów. To rzecz, o której wspominają wszyscy twórcy poproszeni o komentarz na temat narzędzi Epica – funkcjonalność opierająca się na wizualnej reprezentacji kodu, który normalnie musiałby napisać programista. W tłumaczeniu na jeszcze bardziej ludzki: teraz zamiast klepać kolejne linijki niezrozumiałych komend można wybierać potrzebną opcję z listy, a potem łączyć ją z innymi – w ten sposób za

Na co czekamy?



Scalebound, nowy projekt znanego m.in. z prac nad Bayonetą szefa Platinum Games. Powstaje tylko na Xboksa One, ale zapowiada się na megaciekawą tytuł (jak wszystko, nad czym pracują mistrzowie gier akcji).



Project BlueStreak, czyli dziecko Cliffa Bleszinskiego. Obiecuje arena shooter, który rywalizować będzie chociażby z Unreal Tournamentem. Bardzo ciekawe, kto wygra to starcie.



Rime, hiszpański indyk z artystycznym zacięciem, czyli danie składające się z przepięknej grafiki, otwartego świata i przeróżnych prostych zagadek. Tak: to w gruncie rzeczy Wind Waker, ale na PlayStation 4.

pomocą dość logicznej sieci powiązań (jeżeli ma się pojęcie o tym, co się w ogóle robi) da się stworzyć np. działającą mechanikę broni palnej w FPS-ie, nie pisząc przy tym nawet linijki kodu.

– *Blueprinty pozwalają mi, jako level artyście, który w wielkiej firmie zajmuje się ustawianiem ładnie kamyczków i świeczek, nie zawracać głowy ludziom od kodu, kiedy chcę zrealizować jakiś szalony pomysł – mówi Stempniewski. – Mogę więc brać się za level design, nie mając pojęcia o programowaniu, ale mogę też bawić się czystym game designem, prototypując różne mechaniki.* Tak samo twierdzi Zieliński, który mając doświadczenie jako modder i animator, potrafi sporo zdziałać na własną rękę: – *Dzięki temu systemowi bardzo dużo można zrobić bez kodera – o ile programowanie to dla mnie fizyka kwantowa, tak blueprinty są łatwe do załapania i masę rzeczy robię sam.* [WHatred] *Generalnie wkładam łapy we wszystko, jestem człowiekiem-kombajnem i jedyne, czego nie zrobiłem, to grafy do żadnego obiektu, a poza tym, to nawet sam zaprojektowałem i oskryptowałem jeden poziom – tutorial.*

Ale ten silnik może być czymś interesującym nawet dla ludzi bez doświadczenia. Opanowanie podstaw Unrealu 4 – poruszanie się po edytorze, wrzucanie do niego prostych obiektów – to kwestia jednego wieczoru. Dopiero później zaczynają się schody, na których większość amatorów odpada. Wystarczy jednak trochę samozaparć, by przez kilka tygodni – wieczorami po pracy – być w stanie złożyć w pojedynkę prosty prototyp, chociażby symulatora spacerowicza. Stempniewski szacuje przy tym, że zrozumienie systemu blueprintów to kwestia maksymalnie miesiąca: – *Trzeba już naprawdę nie mieć ochoty się tym zajmować, żeby to tyle zajęło.* Zieliński to potwierdza, zastrzegając: – *Jak jesteś leniem albo debilem, to wtedy nawet blueprinty nie pomogą.*

Ale Unreal 4 ma też sporo innych „ficerów”, które są przydatne na różnych etapach produkcji. Jest zintegrowany z technologiami pokroju silnika fizycz-



nego Nvidia PhysX czy odpowiedzialnego za wirtualną roślinność Speed-Tree (wykorzystano to np. w The Order: 1886, Assassin's Creed: Unity, czy Far Cry'u 4). Co więcej – nareszcie koduje się w nim w jednym z najpopularniejszych języków programowania (C++), a nie w Unreal Scripcie, a do tego przez cały czas ma się dostęp do kodu źródłowego silnika i można go zmieniać według własnego widzimisię. Epic ruszył też z targowiskiem – jeżeli nie mamy pod ręką nikogo od modelowa-

konceptyjne mogły być niezbędne, by dało się podjąć decyzję o prototypowaniu jakiejś lokacji – teraz niekoniecznie. Jak mówi Izworski: – *Skryptowanie za pomocą blueprintów pozwala na tworzenie zaawansowanych rozwiązań bez angażowania programisty.* A możliwość prototypowania tak szybko sprawia, że niektóre miejsca w grze da się przenieść od pomysłu do grywalnego builda sprawniej niż tradycyjną drogą przez grafika-koncepciarza i kilka innych osób.

Przyszłościowe narzędzia dostępne dla wszystkich.

nia, możemy kupić sobie np. zestaw nowoczesnych broni za 24,99 \$, a potem modyfikować je tak, by pasowały do projektu. Masz broń, ale nie umiesz ich animować? Za 59,99 \$ dostaniesz zestaw 126 animacji, które idealnie nadadzą się do strzelaniny TPP. Wszystko to sprawia, że tworzenie gier staje się o wiele łatwiejsze – a co się z tym wiąże, też mniej zasobożerne i znacznie mniej czasochłonne. **Unreal idealnie trafia więc w branżowy trend mający na celu obniżenie kosztów i przyspieszenie produkcji.** Jeżeli kiedyś np. „papierowe” grafiki

Ziemia obiecana?

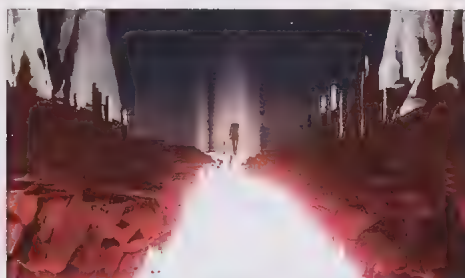
Wybierając szablon nowego projektu w Unrealu 4, można decydować między pecetami i next-genowymi konsolami oraz platformami mobilnymi. Nie wspiera już X360 i PS3, dlatego też niektóre firmy ciągle trzymają się „trójki”, ale w zamian, jak mówi Izworski: – *„Czwórka” daje możliwość dość łatwego portowania gier z pecetów na konsole nowej generacji.* Zieliński stwierdza również, że **U4 ma spore szanse wygrać w wyścigu z Unity chociażby dlatego, że lepiej niż UE3 radzi sobie z tabletami i telefonami.**

Stara generacja przestaje się jednak biznesowo opłacać, więc coraz więcej firm decyduje się na używanie Unrealu 4. **Epic zachęca zresztą, idąc na rękę indykom: oferuje wreszcie sensowne warunki korzystania ze swojej technologii** – dopiero w momencie, kiedy zarobi się pierwsze 3000 \$, trzeba zacząć dzielić się 5% zysku brutto raz na kwartał. Zerknijcie do tekstu o Steamie w tym numerze i popatrzcie na cyferki: możecie wyliczyć sobie z nich, ile zgarbnie Epic, jeżeli wymienione w nim gry będą korzystały z opracowanych przez nich narzędzi.

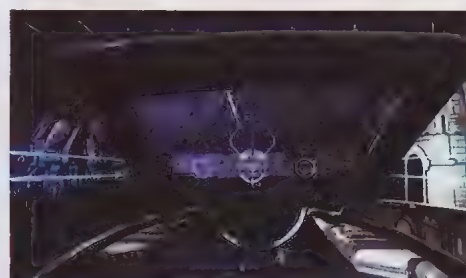
– *Unreal Engine 4 jest daleki od skończenia i borykamy się z ogromem problemów z tym związanych – mówi Zieliński.* Nawet pomimo tego wszyscy rozmówcy uznają, że UE4 jest bardzo przyszłościową technologią. Jak to wygląda w praktyce, zobaczymy już za kilka miesięcy, bo dopiero **w okolicach maja należy spodziewać się premier pierwszych gier śmigających na Unrealu 4** (dwie pochodzą z Polski!). Teraz pozostaje trzymać kciuki – jeżeli okaże się, że rzeczywiście jest tak pięknie, jak na razie wygląda, to może nareszcie skończy się ciągle jęczenie, że tworzenie gier jest tak drogie i wymaga tyle czasu, że nie opłaca się inwestować w nic, co nie jest kolejną odsłoną znanej, popularnej marki. [CDA]



Fortnite, gra od polskiego oddziału Epic i docelowo jeden z „benchmarków” prezentujących możliwości nowego silnika. W praktyce: multiplayerowy shooter TPP z elementami free-to-play. Podobno nienachalnymi!



Abzu, gra od Matta Navy, dyrektora artystycznego mającego na koncie m.in. przepiękne Journey i Flower. Prawdopodobnie spodziewać należy się głównie eksploracji i spacerków, ale jakie to ładne...



EVE: Valkyrie, czyli kosmiczna strzelanina od twórców EVE Online. Zasiadamy za sterami kosmicznego myśliwca i zabawa ma być przy tym podobno równie kosmiczna, co wygenerowany na UE4 kosmos.

OTWARTE WROTA

Był bystry, jak na starca: **Papkin**

Kto nie trafił do oberży czystej jak tyleczek elfiej panny, kto nie wie, że przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę, kto nie wychylił kufelka w gospodzie Pod Pomocną Dłonią, kto nie oczyścił kopalni Nashkel z koboldów, kto nie rozprawił się z Żelaznym Tronem, kto nie odkrył tajemnicy kompanii Siedmiu Słońc, kto nie stanął nad ciałem Sarevoka, ten nie może się tytułować znawcą rolplejów. Tako rzecze mędrzec Alaundo.

Hola, wędrowcze, jeśli nie zrozumiał powyższych nawiązań, precyzując: gry, o których właśnie czytasz, to absolutne arcydzieła, punkty zwrotne w historii gatunku i rewolucje na polskim rynku wydawniczym. Zanim jednak dwójka doktorów medycyny, niejacy Greg Zeschuk i Ray Muzyka, uchylili Wrota Baldura, w przerwach między zakuwaniem do kolekcji z anatomiczną parali się garażowym programowaniem i tworzyli aplikacje przydatne następcom Hipokratesa. Otrzymałszy dyplomy, panowie zapragnęli przejść na zawodowstwo, z czego efektem było powołanie BioWare oraz wyłożenie 100 tys. dolarów na **Shattered Steel** (1996). Gra, silnie inspirowana MechWarriorem, przykuła uwagę kilku wydawców i ostatecznie trafiła pod skrzydła Interplaya. Chwyciło.

Recenzenci chwalili m.in. wokselową grafikę i deformowalne środowisko, a że tytuł sprzedal się przyzwolcie, w powietrzu zawisł sequel. Zamiast niegonieopierzeni developerzy zaczęli jednak klepać linijki kodu Battleground: Infinity, rolpleja, który miał zdrowo namieszać w gatunku zdominowanym wówczas przez Elder Scrollsy i kolejne odsłony Might & Magic. Szefostwo nie tylko przyklasnęło projektowi, ale i ofiarowało młodzikom cenny podarek. Firma, będąca wówczas posiadaczem praw do drugiej edycji kostkowo-papierowego syste-

mu Advanced Dungeons & Dragons, po zaprezentowaniu przez BioWare prototypu postawiła dwa warunki: zmianę nazwy i oparcie tytułu na D&D.

Miecze, nie słowa! (*)

Pod wieloma względami **wydany w 1998 Baldur's Gate** nie przecierał szlaków. Izometryczną perspektywę na chwilę przed otwarciem Wrot Baldura zaczęły popularyzować Diablo (1996) i Fallout (1997). Romans gier komputerowych z Lochami i Smokami trwał natomiast w najlepsze, ultrapopularne mechanizmy znalazły zastosowanie już w roku 1975 (premiera dnd, swoją drogą pierwszej gry w historii, w jakiej pojawili się bossowie), fantastyczny świat Zapomnianych Krain przedstawiło graczom znakomite Pool of Radiance (1988), a wiedzę o nim sukcesywnie poszerzało kilkanaście innych produkcji opartych na silniku Gold Box.

Zaden z dotychczasowych tytułów nie mógł się natomiast równać z Bal-

durem pod względem wierności podręcznikom. Debiutant już na etapie tworzenia postaci symulował rzuty kośćmi (co zresztą skutkowało tym, że losowanie współczynników powtarzało się dziesiątki razy), zaferował sporo ras (sześć) i profesji (osiem, a była też możliwość wykreowania awanturnika dwu- lub trzyklasowego). Podczas powoływania protagonisty do życia spędzaliśmy długie godziny na wertowaniu specjalizacji magów, zastanawianiu się nad doborem charakteru, czytaniu opisów biegłości i czarów, planowaniu rozłożenia cech i... cieszeniu patrzalek portretami.

Starcia uwzględniały z kolei klasę pancerza, masę przeróżnych modyfikatorów ataku, mechanizmy w rodzaju trak0, a w dodatku developerzy ochoczo sięgnęli po znane bestiarium. Pewną rewolucją było **postawienie na walkę w czasie quasi-rzeczywistym**, co RPG-owi puryści,

przyzwyczajeni do turówek, kwitowali na etapie zapowiedzi oburzym fukaniem. Tak między nami mówiąc, z tym „czasem rzeczywistym” to była jednak ściema. Tak naprawdę postacie wyprowadzały ataki/zakęcia w bardzo szybkich turach, między którymi nie było żadnych, odgórnie przypisanych przerw. By jednak gracze mogli w spokoju rozplanować posunięcia, BioWare wprowadziło aktywną pauzę, będącą dziś dla gatunku absolutnym standardem.

Z drogi, złoczyńco, bohater idzie!

Baldur's Gate zmienił myślenie o świecie gry. NPC-om rzeczywiście nie zamykały się buzie i nie byli oni wyłącznie handlarzami/dawcami questów. Z kolei sprzymierzeńcy nie stanowili rozpiselowanych zlepek statystyk, ale postacie z krwi i kości, które, choć wędrowały wspólnie z graczem, miały na temat jego poczyniań własne zdanie. Stąd też Xzar i Montaron opuszczali nasze szeregi, gdy wsławił się szczególnie szlachetnymi postępami, a Minsc zabierał swoją miniaturę wielkiego, kosmicznego chomika, jeśli zbyt długo zwlekaliśmy z odnalezieniem jego chlebobawczyni, czarodziejki Dynaheir. Do sześciuosobowej szajki dało się włączyć łobuzerską Imoen, cynicznego Edwina, świątobliwego Ajantisa czy... zupełnie nijakiego Garricka (w dodatku legitymującego się żenującymi statystykami). Cóż, nie wszystko mogło się udać w stu procentach. Nie zmienia to faktu, że takie podejście do kompanów było pewnym novum i gdyby nie Khalid i Jaheira, nie byłoby HK-47, Wreksa ani Morigana. Jakby tego było mało, w scenariuszu epizody odegrały takie legendy Zapomnianych Krain jak Elminster czy

Mniej gadania, więcej walki!





Drizzt, mroczny elf znany z bestsellerowych powieści R.A. Salvatore'a.



W uwypukleniu zalet fabuły pomogła pierwsza w historii rodzimego rynku, naprawdę wysokobudżetowa polonizacja. I nie mówię tu tylko o bezbłędnym (i niekiedy diablo kreatywnym) tłumaczeniu, ale i zaangażowaniu w dubbing Wielkich Nazwisk. Sarevok w wykonaniu Wiktora Zborowskiego samym rykiem w Intrze powodował ciarki na plecach, a jego dialog z Gorionem zapadał w pamięć tak mocno, że do dziś jestem go w stanie wyrecytować, wybudzony ze snu o trzeciej nad ranem. To dzięki Baldurrom nadwiślańscy gracze nie wyobrażają sobie, żeby narratorem w grze RPG nie był Piotr Froncewski (ów dał popis także w sequelu, a później w The Bard's Tale czy Świątyni Pierwotnego Zła). Pierwszorzędnie poradził sobie również Jan Kobuszewski, ś.p. Gabriela Kownacka czy Krzysztof Kowalewski. Wisienką na torcie było piękne (choć drogie) wydanie na pięciu płytach CD, w którego tekturowym pudle znalazły się także obszerna instrukcja i mapa, która u wyżej podpisanego wisi na ścianie do dziś.

Czyjeś tyłki zostaną rzeźnięte skopane!

Dwa miliony sprzedanych egzemplarzy, jeden rok, osiem miesięcy i trzydzieści dni później na sklepowe półki trafił drugi Baldur's Gate i... zapomnijcie o wszystkich zachwytach, jakie dotychczas przelałem na papier! To nie był żaden „krok naprzód”. To była pieprzona, imponująca skalą rewolu-

cja! Athkatłę, gdzie toczyła się spora część gry, podzielono na osiem dużych dystryktów wręcz pęczniejących od questów i arcyciekawych postaci (w tym kilku znajomków z „jedynek”). Dialogi stały się znacznie obszerniejsze, a towarzysze, których uprzednio ładnie zarysowano, zaczęli żywo artykułować swoje widzimisię, zlecać nam zadania poboczne i... romansować (polecam! Byle nie z tą ciapą Aaeriel).

Gra uszczuplała życie gryacza nawet o sto pięćdziesiąt godzin, podczas których liźnaliśmy znacznie większy kawałek Wybrzeża Mieczy, po jakimś czasie zamieniając przepych Athkatli na szaleństwo Czarowieżów, klaustrofobię Podmroku i – wreszcie – egzotykę elfickiego miasteczka Suldanes-sellar. W toku przygody miało się po-

kilkakrotnie nie tylko ze względu na znacznie większą (w stosunku do „jedynek”) nieliniowość, w tym spory fragment głównego wątku, jaki mogliśmy zaliczyć pod skrzydłami różnych stronnictw, ale i fakt, że... część bajerów mogła nam w tym ogromie zwyczajnie umknąć. A przejść przez drugie Wrota Baldura bez gadającego miecza w ekwipunku, bez przemiany Edwina w Edwina, bez wychwycenia ukłoniów w kierunku Planescape: Torment, czy bez... splotzenia potomka (o czym dowiadujemy się w ultraepickim Tronie Bhaala) to nie przejść go w ogóle.

Jako że zabawę zaczynamy na całkiem wysokim poziomie doświadczenia, a do gry włączono multum zaklęć i umiejętności, Baldur's Gate II stał się dla strategów prawdziwym wyzwaniem.

wymi kolosami, wymagali postania przodem tego, co tylko dało się przywołać (w innym przypadku bądź przejmowali kontrolę nad członkami drużyny, bądź – jeśli naszym podopiecznym nie udało się rzut obronny przeciw śmierci – rozwalali ich jednym uderzeniem). Na nasze miecze pchały się zresztą prawdziwe legendy fantastycznego świata, w tym demogorgon – najsilniejszy skurczybyk w Zapomnianych Krainach.

Nic się nie stało? POTRZEBUJĘ WIĘKSZEGO MIECZA!

Chocbym chciał, nie potrafię zrobić z tego tekstu chłodnej relacji historyka. Baldur's Gate to był prawdziwy przewrót, a część druga, uzupełniona o Tron Bhaala, pod wieloma względami stanowi najlepszy, najbardziej rozbudowany roleplay w historii. Dla BioWare'u saga pozostaje deklaracją programową, na jakiej kanadyjskie studio opiera swoje tytuły po dziś dzień. Dla graczy – przepiękną opowieścią, uzupełnioną solidną mechaniką, do jakiej warto odwoływać się nawet kilkanaście lat później. To jedna z gier mojego życia i z czystym sumieniem polecam ją młodszemu pokoleniu, któremu należy czasem przypomnieć, że gry RPG wcale nie zaczęły się od Mass Effectów i Wiedźmina. **[CDA]**

(*) Mądrości w śródtytułach tego tekstu pochodzą od znanego skądinąd mędrca, któremu wyszeptał je do ucha znany skądinąd chomik.

Pod wieloma względami najlepsze erpegi w historii.

czucie lawirowania między politycznymi potęgami. Niejednokrotnie nadeptywaliśmy na odciski Zakapturzonym Czarodziejom, chwytającym za gardło każdego, kto ośmielał się publicznie korzystać z magii, braliśmy udział w ciemnych (czy na pewno?) gierkach Złodziei Cienia i staraliśmy się zrozumieć enigmatyczne działania Harfarzy, a także naturę pewnej wampirycznej sekty. Tytuł warto było odfajkować

niem. Zanim stanęło się naprzeciw smokom, należało wpisać w księgi odpowiednie zaklęcia ochronne, połączyć czary w sekwencery, napoić drużynę miksturami i dokładnie rozplanować atak. A i tak nie było łatwo, bo ogromne skurczybyki były odporne na magię, wytrzymałe jak sam diabeł i mogły odepchnąć nacierających jednym machnięciem skrzydeł! Łupieczy umysłów, otoczeni umbro-

ZACIĘTE WROTA

Szukał kosmicznych chomików: **Monk**

Naciski dziewiętnastowiecznych psychofanów wystarczyły, by Arthur Conan Doyle „odwołał” zabicie Sherlocka Holmesa. Podobnie zakończenie Tronu Bhaala – choć definitywnie zamknęło boską sagę – nie przeszkadzało entuzjastom dopominać się o trzecią odsłonę Baldur's Gate'a. Do wskrzeszenia zabierano się kilka razy... ale tego ożywienia mało kto by poznał.

Na wydanie sequela z trójką w tytule znów jest zresztą szansa. Od niedawna właściwe podmioty mogą na powrót pisać powieści w klimatach heroicznego fantasy, a nie, jak przez grubo ponad dekadę, dramat sądowy obfitujący w spory wydawnicze i gryzienie się o prawa autorskie.

Tęcza i garniec złota

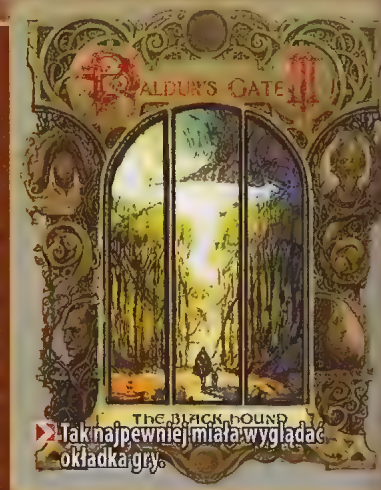
Gdy na Gwiazdkę 1998 roku stworzony przez erpegowych debiutantów Baldur's Gate trafił do sklepów, z miejsca stał się hitem, na nowo rozniewając zainteresowanie komputerowymi grami fabularnymi. „Dwójka”, wydana w 2000 roku i rok później rozszerzona Tronem Bhaala, także rozkołysała

trakt na wydanie powstających od miesięcy kolejnego erpega osadzonego w tym samym świecie – Neverwinter Nights. Wkrótce potem Interplay stracił prawo do tworzenia świeżych marek bazujących na „papierowej” grze fabularnej Dungeons & Dragons (z jej mechaniką korzystały oba Baldury, Icewind Dale i Planescape: Torment). Mógł co najwyżej produkować kolejne pozycje, w których nazwie pojawi się „Baldur's Gate” albo „Icewind Dale”.

Tomasz Jefferson

Taki obrót spraw zagroził nowemu tytułowi, przy którym od jakiegoś czasu dłużyło Black Isle Studios – wewnętrzna ekipa developerów z In-

drodze. Projektowi szefował Josh Sawyer – wytatuowany gość, którego nazwisko pojawiło się na szczycie napisów końcowych drugiego Icewind Dale'a i który jest dziś twarzą ekipy odpowiedzialnej za Pillars of Eternity. Jedyne związki z istniejącymi grami, jakie planował, dotyczyły IWD2. Intro tego ostatniego zawierało nawiązanie do powstającego równoległego BG3, a będąc narratorem przerywników filmowych gnomka Maralie, tam obecna jako dziecko, w nowej produkcji miała być jednym z towarzyszy bohatera. Samo to utrudniałoby zresztą kontynuowanie historii opowiedzianej w BG – w roku, w którym zaczyna się akcja pierwszej



Tak najpewniej miała wyglądać okładka gry.

była mierzona osobno dla każdej frakcji czy miasta, a na relacje z tubylcami wpływały też „epitety” przyznawane za nietypowe czyny. Podobieństwo do „reputacyjnych” tytułów z Fallouta nie jest przypadkowe – BG3 miał umożliwić odgrywanie szumowiny gotowej wspierać zagrażające Dolinom siły, sugerowano obecność narkotyków, a twórcy przyznali, że nie liczą na przyznanie grze kategorii „Teen”. Upiechili kilka zakończeń, a relacje wewnątrz drużyny miały wykraczać poza romansowanie i konflikty charakterów, dzięki czemu zli i dobrzy mogli niekiedy współpracować.

Napisany na potrzeby gry silnik 3D był ponoć rewolucyjny, jeśli chodzi o odwzorowywanie oświetlenia, i pozwalał błyskawicznie generować nowe stwory (Sawyer mówił o kopalni, w której każdy z 60 goblinów wyglądał inaczej). Miał też lepiej niż Infinity Engine radzić sobie z obrazowaniem czynności opisywanych w zasadach D&D – dostępnych typów broni było dużo więcej, uzdolnione

„Trójka” przygotowana przez Black Isle mogła zbliżyć serię do pierwszych Falloutów.

graczy, a przyszli twórcy Mass Effecta mieli być odtąd kojarzeni z pierwszorzędnymi przedstawicielami gatunku. I pomyśleć, że BioWare zostało założone parę lat wcześniej przez znudzonych doktorów medycyny, którzy po godzinach kleili symulator mechów (*).

Niestety nad wydawcą gier studia, katastrofalnie zarządzanym Interplayem, gromadziły się czarne chmury. Kilka miesięcy po premierze Tronu Bhaala nieopłacani twórcy BG ogłosili, że kończą współpracę i zrywają kon-

terplaya, odpowiedzialna za dwa pierwsze Fallouty, Tormenta i Icewind Dale'a. Grę, którą w publicznych dyskusjach nazywano roboczo Jefferson, po cichu przemianowano – po oficjalnym zapowiedzeniu miała się zwać Baldur's Gate 3: The Black Hound. Rzecz w tym, że choć Jefferson też korzystał z mechaniki D&D, a założenia rozgrywki były podobne (pauzowana walka w czasie rzeczywistym, pojedynczy bohater i dołączający do drużyny towarzysze), fabularnie było mu z Baldurami nie po

części przygód dziecka Bhaala, Maralie dobijała siedemdziesiątki.

Jego wielki, czarny pies

Co więcej, Sawyer chciał pokazać region Zapomnianych Krain, którego gracze dotąd nie zwiedzali – leżące w północnym Faerunie Doliny, Ten olbrzymi obszar (lokacji miało być więcej niż w BG2) składa się z autonomicznych regionów. Pozwoliło to autorom umieścić w grze bardziej wiarygodny system reputacji – ta

► Kadr z intra IWD2 – rysunek czarnego psa długo wydawał się nie mieć znaczenia.



► Autorzy Dragon Age: Origins mieli poruczone stworzenie „duchowego następcy” Baldurów.



postacie mogły fruwać i wdrypywać się na strome zbocza. Rozwój bohatera został ograniczony do ósmego poziomu, bo BG3 miało otwierać zupełnie świeżą trylogię.

Zgrzytająca atarynka

Rozstanie z Interplayem zabolalo też BioWare. Choć to właśnie Atari, które ich przyciągnęło, mogło teraz wydawać nowe gry na podstawie D&D, Kanadyjczycy musieli na gwałt wypruć z Neverwinter Nights wszelkie nawiązania do serii BG. Bo choć NWN tworzyli z myślą o przeskoczeniu ograniczeń multiplayera, jakie narzucał stary silnik, o fanach nie zapomnieli – gęby znane z Baldura miały pojawić się w prologu, a i dalej zdarzały się wspólne wątki. Kto wie, może bez nagłego patroszenia fabuła NWN nie byłaby tak miła?

W 2003 roku w zrujnowanym finansowo Interplayu doszło do zapaści. Argumentując, że gra byłaby gotowa zbyt późno, wydawca potwierdził plotki krążące w Black Isle – uśpił Czarnego psa, a prawo do pecetowych gier z „Baldur's Gate” w tytule wymienił na przedłużenie licencji pozwalającej robić gry konsolowe. Rezultatem był habedziśpiew Interplaya – siekanina Baldur's Gate: Dark Alliance 2. Gdy została wydana w styczniu 2004 roku, Black Isle od

miesiąca w praktyce nie istniało. Ludzie, którzy z niego odeszli, założyli m.in. Obsidian Entertainment.

Konkurencja nie spała – kilka miesięcy później w amerykańskim PC Gamerze, w części poświęconej trzydziestolecu D&D, znalazła się mała ramka o elektryzującej treści. Atari przyznało, że nienazwane studio od miesięcy tworzy koncepcję „nowego” BG3, korzystającego z zasad najnowszej wersji D&D. Akcję tytułu umieściło w pierwszych dniach fabuły BG1 – miało to pozwolić na pokazanie znajomych twarzy i miejsc. Mina rzęda, gdy czytało się o „uproszczeniu niektórych aspektów gry”, „przyjaźniejszym interfejsie” i kamerze umożliwiającej „zagłębienie orkom w oczy”.

Pantera z obsydianu

Na tym się skończyło – Atari ponownie podjęło temat dopiero w 2008 roku. Po tym, jak darowała Interplayowi milion dolarów długu w zamian za resztki licencji związanych z BG, IWD i P:T, firma obiecała powrót do Wrót Baldura w 2010 roku lub później. Po latach okazało się, że mogło to być echo rozmów z Obsidianem, któremu rok wcześniej potajemnie zaproponowano stworzenie „trójki”. Niestety, gdy byli pracownicy Black Isle mieli już obiecany solidny budżet i szlifowali ostateczny projekt, z dnia

na dzień Atari uznało, że jednak nie ma na BG3 pieniędzy.

Przeciw korpomachojkom wystąpił Sawyer, także zaokrętowany w Obsidianie. W 2009 roku dzielny Joshua postanowił odtworzyć BG3: The Black Hound w formie pokazowego modułu do Neverwinter Nights 2. Chciał zmniejszyć świat, ale podstawowe założenia fabularne (widmo czarnego psa, dojrzałe spojrzenie na Zapomniane Krainy) pozostałyby na miejscu. Niestety, wobec braku pomocy z zewnątrz Kalifornijczyk po jakimś czasie porzucił projekt.

Nadzieja: Enhanced Edition

Historia lubi się powtarzać – w 2011 roku Atari przegrało proces z właścicielami praw do papierowego D&D, koncernem Hasbro, w wyniku czego mogło odtąd tworzyć jedynie kolejne tytuły z serii BG, IWD i P:T. Prawa odpłatnie użyczili, gdy niejakie Beamdog Studios porozumiało się z Hasbro i zaczęło pracować nad odnowionymi BG1. Niestety, w 2013 roku trawione szeregiem problemów Atari ogłosiło bankructwo i zaczęło wyprzedawać swoje licencje, tym samym przerywając Beamdogowi prace nad renowacją „dwójki”.

Po dwóch miesiącach prace wznowiono – prawa do klasycznych marek

Zaginione

Baldur's Gate 3 to niejedyna z gier Black Isle, która nie ujrzała światła dziennego. Oto inne, o których wiemy.

Fallout 3

Roboczo nazywana Van Burenem gra miała używać silnika stworzonego na potrzeby Jeffersona. Niestety, Black Isle zatęnęło, a prawo robienia Falloutów – z wyłączeniem mitycznego Fallouta Online – przypadło potem Bethesda.

Torn

Trójwymiarowy erpeg fantasy w świecie własnego pomysłu – w sieci można znaleźć nawet pierwsze gameplaye z gry. Anulowany w 2001.

Stonekeep 2

Sequel pierwszoosobowego hack'n'slasha wydanego przez Interplay w latach 90. Black Isle pracowało nad nim przez pięć lat, nim projekt został porzucony w 2001 roku.

Baldur's Gate: Dark Alliance 3

Interplay przeszedł do stanu wegetacji parę miesięcy po wydaniu drugiej części, ale jej outro zdradzało, że „trójka” była w planach, sugerując nawet, kto będzie Głównym Złym.

wyszarpnęło z trupa Atari najpewniej Hasbro, z którym Beamdog dobrze się dogaduje. Potwierdzać to zdaje się stycynowe zapowiedzenie zupełnie nowej gry w świecie BG, fabularnie osadzonej między dwiema oryginalnymi częściami. I może właśnie tak powinna wyglądać „trójka”? Bo o czym byłaby w innym wypadku? O losach dziecka spłodzonego przez boga z człowiekiem? [CDA]

(*) Gdyby nie Shattered Steel, BioWare nie trafiłoby pod opiekę Interplaya i nikt nie przekonałby autorów, by tworzyć z myślą o kolejnej grze SF silnik – infinity – wykorzystując „trochę” inaczej.

ZROBIĘ GRĘ, BĘDĘ BOGATY

ILE TWÓRCY ZARABIAJĄ NA STEAMIE

Coming Soon



STEAM™

Oferta weekendowa

GRAJ ZA DARMO DO NIEDZIELI GODZINY 21 CET

-75%

39,99€
4,99€

■ Zagląda ludziom do portfeli: Kamil „Berlin” Krupiński

Wyobraźmy sobie, że założyliśmy w Mysłowicach studio Bubishi, skorzystaliśmy z darmowego Unreal Engine'u 4 albo Unity 5 i zrobiliśmy swój własny proceduralnie generowany dungeon crawler. Nazwalismy go Loot Simulator i teraz stajemy przed prawdziwym wyzwaniem: jak to cholerstwo ludziom sprzedać i – co ważniejsze – ile możemy na tym zarobić?

Rynek gier można podzielić na sześć części – konsole leżą w łapach Sony, Microsoftu i Nintendo, komórki to Google i Apple, a pecety siedzą w kieszeni Valve. Nasz mały Bubishi z dosyć niszowym produktem nie będzie w stanie konkurować z tysiącami podobnych na platformach mobilnych, a bawienie się w konsole wymaga sporych pieniędzy i masy biurokracji. Atakujemy więc pecety, bo nie dość, że pasują do naszej gry, to najłatwiej się na nie wszystko robi, a i jeszcze Steam ma na swoich komputerach ponad 125 milionów aktywnych użytkowników.

Jak trafić na Steam?

Będąc malutkim studiem i trzymając w rękach malutką grę, nie mamy raczej szans na dogadanie się z wielkim wydawcą, który mógłby zająć się czarną robotą. Bubishi musi więc poradzić sobie dzielnie własnymi siłami – **zaczynając drogę od zgłoszenia się do usługi Steam Greenlight. Kosztuje to 90 €, czyli ok. 375 zł, a wpłata służy tylko do odsiewania głupich żartów od poważnych gier (bo wszystkie przychody idą na cele charytatywne). Żegnamy się więc z tą niewielką sumą (w myślach cały czas mając miliony, które zarobi nasz Loot Simulator) i przystępujemy do tworzenia interesującej strony sklepowej.**

Kiedyś trzeba było zgłosić się do Valve bezpośrednio i otrzymać od nich kciuka w górę – na Steamie pojawiało się gier niewiele, ale dzięki wstępnej weryfikacji większość była całkiem niezła. Teraz do sklepu może trafić wszystko – wystarczy, że twórcy zmobilizują wystarczającą liczbę graczy, by kliknęli „TAK” w odpowiedzi na pytanie „Gdyby ta gra była dostępna na Steamie, czy zostałaby przez Ciebie zakupiona?”. **Jeszcze w zeszłym roku do przejścia przez Greenlight gra potrzebowała kilkunastu, kilkudziesięciu tysięcy głosów społeczności, więc twórcy musieli się bardzo postarać, żeby trafić do „pierwszej setki”, a potem mieli nadzieję, że uda się załapać do najbliższej „paczki”, czyli grupki ok. 60-70 tytułów, które były uznawane za wystarczająco popularne, by kwalifikowały się do dystrybucji. Aktualnie mamy szczęście: zainteresowanie Greenlightem zmalało, więc nasz Loot Simulator potrzebuje zaledwie około 4000 głosów, by znaleźć się w Top 100, liczonym na podstawie ogólnej liczby kciuków w górę (im mniej, tak**

graczeli) decyduje, czy chce cokolwiek klientom zaoferować. Najczęściej pracujący tam ludzie nie mają z niczym problem, ale czasami jednak wołają jakąś grę w Greenlightcie przetrzymać i z czego się nie muszą w takim przypadku twórcom tłumaczyć. Opinia społeczności to jedno, ale tak naprawdę usługa, która miała „ulać” dostanie się na Steam, jest po prostu prognozą biznesową. Jeżeli coś wzbudza zainteresowanie graczy, to znaczy, że sprzeda się w wystarczającej liczbie kopii, by warto było to dystrybuować. Możliwe, że teoria nie zadziałała w praktyce, bo Valve wydaje się mało zainteresowane Greenlightem jako takim. Zepchnęło go do kolejnej pozycji w rozwijanym menu, trafiają więc tam głównie ludzie zainteresowani tematem. Usługa zmieniła się w bardzo łatwy do przejścia proces certyfikacji, w którym pierwszy odsiew jakościowy należy do użytkowników, a nie pracowników Valve.

Ale to dobrze dla nas, bo przeglądając zgłaszane przez innych gry, widzimy, że Bubishi nie ma do zaoferowania niczego nowatorskiego. Trudno – wystarczy, że poprosimy jakąś „osobistość” na Twitterze albo Facebooku o to, żeby zmobilizowała swoich fanów do klikania „TAK”. Kiedyś moglibyśmy

Czemu ciągle mi się coś dociąga

Gra nie działa? Trzeba coś spatchować? Jak już zidentyfikujemy problem, to Steam pozwala podmieniać nawet po jednym pliczku, czyli nie musimy zmuszać użytkowników do ściągania całej gry razem z małą łatką. Nie tracimy też czasu, wgrzywając wielki build na serwer.

Jako twórcy możemy również sami zdecydować o tym, ile wersji DirectX-a i .NET Frameworków (oraz innych komponentów) mamy zainstalować na komputerze użytkownika, zanim nasza gra się odpali (dlatego odpalenie niektórych tytułów tak długo trwa: lepiej to zaznaczyć niż słuchać potem od ludzi, że coś nie chce ruszyć).

Zobacz więcej: 366 ofert

mieć problem, bo Valve mogłoby powiedzieć „NIE”. Jeszcze kilka miesięcy temu moglibyśmy trafić do sprzedaży razem z dziesięcioma grami pokroju Putt-Putt Saves the Zoo i nikt by nas nie zauważył. Teraz mamy sporo szczęścia: w parę miesięcy przerobiono stronę główną sklepu, która ze zwykłego „masz tu gry, wybieraj” zmieniła się w dopasowywane do gustu klienta rekomendacje (więcej o tym później).

Czy ktoś mnie na Steamie zauważy?

Po przejściu przez Greenlight, mając już dostęp do specjalnego panelu dla twórców, musimy zrobić sobie stronę w sklepie. Sami robimy opisy, wybieramy grafiki promocyjne, zwiastuny, screeny i decydujemy o tym, co konkretnie ma się na tej karcie katalogowej znaleźć. Jesteśmy niezależni, więc nie możemy zrzucić winy za kłamstwa w opisach na wydawcę i tracimy sporo czasu, by klient dostał jak najlepsze informacje na temat naszej gry.

Musimy też zdecydować o tym, czy chcemy dorzucić do naszej gry osiągnięcia i karty kolekcjonerskie. Możemy dodawać tego typu funkcje w dowolnym momencie i robi się to bardzo, bardzo łatwo (w pierwszym przypadku to kwestia odpowiedniego skryptu w kodzie gry, reszta działań – w obu przypadkach – załadowania obrazków i zrobienia opisów). Są ludzie, którzy kupują gry tylko pod warunkiem, że tego typu bajery w nich znajdują – nie możemy więc wykręcić się tym, że nam się nie chce. Poza tym to po naszej stronie leży decyzja o tym, ile kart dodamy i jak często mają wypadać (musimy być przy tym rozsądni – celem jest zdobycie wszystkich, a jeżeli dodamy ich 1337, to nikomu się nie będzie chciało).



Zamów już teraz

Prawdopodobnie najważniejszy element na Steamie: główny rotator i najnowsza promocja. Jeżeli uda wam się trafić w to miejsce (czyli Valve uzna, że macie potencjał zarobić), to spotka was duże szczęście: w to miejsce ludzie klikają. Tym bardziej, że od niedawna system dopasowanych do gustu klienta rekomendacji właśnie tu pokazuje najciekawsze rzeczy.

Ważniejsza jest jednak cena naszej gry. Możemy ustawić dowolną kwotę w dowolnej obsługiwanej przez Steam walucie – jeżeli chcemy, możemy nawet zastosować „uwielbiany” przez klientów przelicznik jeden euro = jeden dolar. Ceny, jeżeli uznamy, że przestrzeliśmy i wymagamy za wiele, możemy też obniżyć – trzeba z tym jednak uważać, bo ich późniejsze podniesienie jest niemal nierealne. Wszystkie decyzje muszą zostać zaakceptowane przez Valve, a na zwiększenie opłat najczęściej zgadzać się nie chcą (to mogłoby prowadzić do sztucznego zawyżania cen gier, które akurat dobrze się sprzedają).

Możemy też zgłaszać się do akcji promocyjnych – sami decydujemy, czy i o ile chcemy przecenić swoją produkcję, a potem wystarczy nam czekać tylko na uśmiech losu, który sprawi, że Valve postanowi nas do którejś akcji wybrać. Nie każdy załapie się więc np. na główną stronę podczas zimowej wyprzedaży, ale każdy załapie się do ogólnej zniżki, która również się wtedy odbywa. Wszyscy wiedzą jednak, że to właśnie ta ładna, duża grafika podczas wielkich promocji jest tym, co najbardziej rozkręca sprzedaż. Wszystko w rękach Gabe'a! Możemy też dopisać się do zabawy „kupono-



Oferta weekendowa

-75%

wej”, czyli zdecydować, czy do ekwipunków użytkowników mają trafić zniżki na naszą grę (ustawiamy przy tym maksymalną zniżkę od 10 do 90% oraz maksymalną liczbę wysyłanych kuponów, od 100 do 5000, a Valve ustala resztę).

Co jeszcze możemy zrobić?

Modlić się! Jako BubiSoft możemy robić przeróżne rzeczy, ale musimy wziąć pod uwagę to, że Steam aktualnie opiera się na systemie dobierającym gry do gustu użytkownika i czyni to zaskakująco celnie. My, jako że stworzyliśmy inspirowany retro proceduralnie generowany dungeon crawler, musimy wpasować się w odpowiednie tagi, które pozwolą systemowi polecańek dobrze zadziałać: dorzucamy „gry niezależne”, „retro”, „arcade”, „roguelike” i dla zabawy jeszcze „agriculture”, bo da się ścinać >>>

Valve, i tylko Valve, decyduje o tym, co ma zamiar w swoim sklepie sprzedawać.

18,99€

Dodaj do koszyka

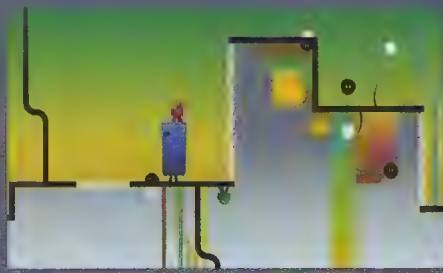
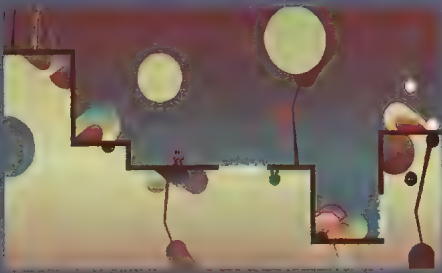
Studium przypadku: ibb & obb

Małe firmy są w stanie utrzymać się dzięki Steamowi – w ten sposób działają na przykład dwuosobowe holenderskie Sparpweed, które wydało w zeszłym roku co-opową produkcję ibb & obb. W ciągu niecałego roku – dzięki wyprzedażom i promocjom – sprzedali łącznie 21 tysięcy kopii, co przełożyło się dla nich na ok. 212 000 \$ przychodu. Po odcięciu od tego 30% dla Steama (ok. 63 000 \$), a następnie doliczeniu zarobków z Humble Bundle (12 000 \$)

zostali ze 160 000 \$ w kieszeni. To oficjalne liczby podane przez nich – prawdopodobnie już po odliczeniu wspomnianych w tekście podatków, których wysokość zależy od poziomu sprzedaży w Europie (Sparpweed).

Pod uwagę brać też trzeba konkretne układy, jakie studio może mieć z innymi – może np. płacić za licencję na silnik albo dzielić się z innymi osobami,

które pomogły im w tworzeniu gry – w przypadku Sparpweed to np. Codeglue i muzycy. To zmniejszyło ich zarobki znacznie, bo z powodu takich umów zobaczyli na swoich kontach „tylko” 41% przedstawionej wyżej sumy. Czyli ostatecznie ibb & obb zarobił dla nich przez rok na czysto około 65 000 \$. Naturalnie – co jest refrenem każdego tekstu na temat pieniędzy – odjąć należy od tego podatki i przeróżne inne nie mile człowiekowi rozliczenia.



trawę mieczem. Jeżeli wszystko pójdzie dobrze, to tym lepiej dla nas, bo dzięki rekomendacjom nawet niszowe tytuły są w stanie trafić do odpowiedniego odbiorcy – pojawiają się na głównym rotatorze, z którego ruch jest największy, co pozwala także najmniejszym studiom zaistnieć... ale to tylko teoria. Praktyka bywa bezlitosna, jeżeli nie ma się szczęścia.

Jedną z gwarancji, jakie dostaniemy od Valve, kiedy wrzucimy Loot Simulator na Steam, jest pojawienie się w małym boksie z nowymi premierami na głównej stronie, co wygeneruje przynajmniej milion kliknięć na naszą stronę w sklepie. Nie zawsze przekłada się to na sprzedaż, ale jeżeli urodziliśmy się pod szczęśliwą gwiazdą, to sprzedamy się dobrze (a więc Valve zarobi). Wtedy możemy liczyć na dodatkową promocję: trafimy na listę popularnych premier, gdzie ruch jest spory (ale i konkurencja ostrzejsza). Jeżeli tam sobie poradzimy, to możemy dostać też miejsce na głównym rotatorze – niezależnie od tego, czy system rekomendacji akurat chciałby komuś naszą grę polecić. Valve zdarza się również zaskakiwać twórców – firma może uznać, że jakiś tytuł jest na tyle interesujący, że sami go awansują do rotującego się okienka na głównej, nawet jeżeli nie stoją za tym żadne liczby. Jeżeli jednak coś takiego rzeczywiście się stanie, to skończy się setkami tysięcy dolarów wpływających na konta.

Oczywiście gdybyśmy nazywali się Ubisoft, to byłibyśmy wielkim wydawcą, który przeznaczył na marketing przed premierą tyle, że miejsce reklamowe we wszystkich kluczowych miejscach Steamu ma praktycznie gwarantowane. Valve wie dobrze, że nowy Assassin's Creed sprzeda się

Popularne nowe premiery

Bestsellery

Nadchodzące

Oferty specjalne



Grand Theft Auto V

59,99€



Cities: Skylines

27,99€



Arma 3

-50%

22,49€

Valve nie dzieli się informacjami o tym, ile trzeba sprzedać, by trafić na listę bestsellerów, ale szacować można, że to od kilku do kilkadziesiątu tysięcy kopii dziennie. Lista ta często się odświeża, dlatego jeżeli słyszymy, że jakiś indyk sprzedaje się lepiej od GTA V, to warto mieć w głowie, że preordery na GTA V kupować można już od wielu miesięcy.

jak szalony, więc trafi wszędzie, gdzie tylko trzeba, żeby ułatwić klientom kliknięcie w przycisk „dodaj do koszyka”. Dlatego jeżeli mamy zamiar startować w okresie pełnym wielkich premier, lepiej się tam nie pchać, bo szanse na przebicie się przez gigantów są naprawdę słabe.

Valve bierze też pod uwagę oceny społeczności – jeśli dostajemy bardzo dużo dobrych recenzji od użytkowników, to możemy spodziewać się reklamy. Głos graczy jest zresztą dla nas najważniejszy: wprowadzona niedawno usługa „kuratorów”, w której np. osobistości z YouTube'a mogą polecać swoje ulubione tytuły, nie

przekłada się na kliknięcia na stronie sklepowej, bo stosunkowo niewielu ludzi się ich działalnością interesuje. Warto jednak ubiegać się o występowanie na ich listach, bo nawet jeżeli nie generują wielkiego ruchu, to często nawet mały wpływ na sprzedaż są często osobistościami mającymi swoich hardkorowych fanów, którzy ufają ich opiniom i są w stanie wydać pieniądze.

I co ja z tego mam?

Wyobraźmy sobie, że w ciągu miesiąca sprzedaliśmy ok. 1200 sztuk Loot Simulatora. To słaby wynik, kiedy popatrzysz np. na Hotline Miami i jego 100 tysięcy w tydzień, ale jed-

nocześnie na tyle realistyczny, że rzeczywiście byłibyśmy w stanie go osiągnąć. Ile więc zarobiliśmy jako niszowe, małe studio, które tworzy niszowy produkt?

Sprzedaliśmy 1200 sztuk za cenę mniej więcej 12 dolarów (a bo mała promocja, a bo coś innego, a bo różne waluty). Zarobiliśmy na tym, przynajmniej czysto teoretycznie, ok. 14 500 \$. Niestety ani tak różowo nie jest, ani tak łatwo policzyć się tego nie da: w praktyce każda sprzedaż na terenie Unii Europejskiej była jeszcze do niedawna obłożona 15% VAT-em, bo Valve rozliczało się przez swoją filię w Luksemburgu – teraz, od 1 stycznia 2015 roku,

Steam to biznes: jego celem jest wyciskanie pieniędzy z pecetowego gracza tak, żeby nie bolało.

18,99€

Dodaj do koszyka

Studium przypadku: Zaginienie Ethana Cartera

Polskie The Vanishing of Ethan Carter sprzedało w miesiąc 60 000 kopii, z czego 77% poszło na Steamie. To daje nam 46 200 kopii w cenie okolicznie 25 \$, czyli – zaokrąglając – 923 000 \$. Zakładając, że sprzedaż Ethana rozłożyła się terytorialnie tak samo jak sprzedaż naszej gry, to mamy z tego 3,5% europejskiego VAT i 11% podatku na tym 32 175 \$ (mamy więc ok. 890 000 \$), a z otrzymanej sumy odliczamy 30% dla Steamu (czyli 267 000 \$). Zostaje nam 625 000 \$. Nad tego jednak odchodzi podatek za sprzedaż amerykańską – jeżeli 40% naszego zysku pochodzi stamtąd (250 000 \$), to tracimy jeszcze 10% i zostaje nam 600 000 \$. To jest ok. 2,3 miliona złotych, które trzeba rozliczyć z naszym krajem w ramach kolejnych podatków. Oczywiście to tylko własna matematyka oparta na danych i założeniach ze Steamu – Ethan sprzedawał się też w pudełkach (nie na GOG.com), a rozliczenia z różnymi państwami innego wyglądu, zakazano razom narodzić pytanie tylko, czy tego typu liczby można nazwać sukcesem. Z tego, co wiemy – tak, bo gra zarobiła 600 000 \$ w ciągu

VAT liczony jest na podstawie miejsca zamieszkania klientów, a nie położenia sprzedawcy. Znaczący to tyle, że nasze zarobki zależą m.in. od tego, ile kopii sprzedaliśmy w Europie – Steam nie tłumaczy się jednak, w jaki sposób dokładnie nam ten podatek od rozliczenia odlicza. Jeżeli wielkiego sukcesu nasze 1200 sztuk Loot Simulatora na starym kontynencie nie odniosło, to możemy np. zobaczyć, że w ramach VAT-u odcięto nam 3,5%, czyli około 500 \$. Dlaczego? A bo tak – wpływu na to i tak nie mamy.

Zostajemy z sumą 14 tysięcy dolarów i nią z kolei musimy podzielić się z Lordem Gabenem. Najogólniej mówiąc, standardowy dla pośredników w naszej branży przelicznik „zabieram 30%” jest teoretycznie prawdziwy. Tyle biorą Sony, Microsoft, Nintendo, Apple i inni pośrednicy – w praktyce rozbite jest to po przeróżnych podatkach i kreatywnej księgowości, która sprawia, że każdy bierze więcej.

Kwota, którą dostaniemy, zależy od kilku spraw – za ile sprzedawaliśmy naszą grę, kiedy i komu. Najpierw od naszych 14 000 \$ odliczane jest ok. 30% dla Valve (czyli 4200 \$), co zostawia nam 9800 \$ zysku netto. Tutaj jednak pojawia się kwestia tego, ile sprzedaliśmy w Stanach – jeżeli na tamtejszym rynku zarobiliśmy np. 5000 \$, to Steam potrąci nam przy rozliczeniu kolejny podatek. Jego wysokość zależy od tego, czy nasz kraj podpisał umowę o unikaniu podwójnego opodatkowania z USA. Tak się składa, że – będąc firmą z Mysłowic – mamy to szczęście i chcąc uniknąć dzielenia się częścią zarobków z państwem, musimy tylko załatwić sobie amerykański NIP (czyli, konkretnie, formularz W-8BEN). Samo Valve zaleca zresztą to rozwiązanie (da się zrobić to przez telefon), bo wtedy podatek wynosi tylko 10%, a nie – jak wynika z umów między Polską

„W naszym przypadku sprzedaż bezpośrednia jest porównywalna ze Steamem, ale to raczej wyjątek. Dla większości indyków Steam to praktycznie jedyny sposób dotarcia do odbiorcy”

~Tomek Grochowiak

szeef MoaCube, jedyny w Polsce indyk, który zarabia na powieściach wizualnych.



a Stanami – 30%. Tracimy więc 10% z sumy amerykańskiej sprzedaży (wspomnianych 5000 \$), czyli około 500 \$. Zostajemy z kwotą 9200 \$, która po miesiącu trafi na nasze konto. Mieliśmy więc szczęście: dostaliśmy około 63% sumy, która wyświetliła nam się na początku jako wyniki sprzedaży brutto. Musimy tylko pamiętać o tym, że czeka nas jeszcze jedna niespodzianka. Polskie podatki.

To sprawa skomplikowana, dlatego w mocnym skrócie i uogólniając, można powiedzieć tak: jeżeli Bubisoft ma już dwa lata i zatrudnia tylko nas, właścicieli, to co miesiąc płacimy ok. 1000 złotych składki ZUS, a do tego 19% od zarobków w ramach podatku dochodowego. Jeżeli więc Steam dał nam 9200 dolarów, to przeliczamy

sobie to – po kursie z połowy marca – na 36 000 zł. Pozbywamy się z tego ok. 6840 (19%) i ok. 1100 zł (ZUS), czyli prawie 8000 zł wylatuje nam z konta. Mamy ostatecznie 28 000 zł. Czyli – w znacznym uproszczeniu – jesteśmy w stanie utrzymać się przez rok, mając 2300 zł na miesiąc. Problem w tym, że przydałoby się zapłacić grafikowi, programiście... I tak dalej.

To warto w końcu?

Bubisoft łatwego życia więc nie ma, ale może w końcu trafi na żyłę złota, która pozwoli mu naprawdę zarobić. Może okaże się hitem na konsolach, może Steam postanowi jego Loot Simulatora rozpromować i wepchnąć klientom do gardeł. Nie wolno jednak zapomnieć, że na Steamie to nie Bubisoft jest ważny – to Valve rządzi na peceto-

wym rynku i jest jedyną firmą, która trzepie na tym takie pieniądze, że może dyktować warunki. Nieważne więc, ile się w ten sposób zarabia – ważne, że się na Steamie po prostu jest, bo konkurencji dla niego nie widać nawet na horyzoncie.

Warto więc chwalić Valve, ale przy tym też trochę przyhamować – to firma, która ułatwia życie graczom, ale przede wszystkim myśli o swoim dobrobycie. Musi, bo tak właśnie działa dobrze przędący biznes. Nie ma w tym jednak altruistycznej walki o dobro pecetowego gracza – mówić możemy tylko o wyciskaniu z niego pieniędzy tak, żeby nie bolało. Tymczasem Bubisoft nie ma wyjścia: musi robić kolejną grę i liczyć na to, że tym razem sprzeda więcej kopii. **ICDA**

⊕ Nowości na Steam Popularne premiery



Cyberpunk 3776
-20% 9,99€ 7,99€



12 Labours of Hercules
-20% 8,99€ 7,19€



RuneStone Keeper
9,99€

Zwróciliście kiedyś uwagę na ten element na Steamie? Ja też nie. Ale okazuje się, że wystarczy pojawić się w tym właśnie miejscu, by otrzymać „w prezencie” milion kliknięć na stronę sklepową swojej gry. To jedna z nielicznych pewnych rzeczy, jakie oferuje Valve. Jeżeli ta mała ikonka sprawi, że wasza gra stanie się bestsellerem, z reguły dopiero wtedy możecie liczyć na dalsze wsparcie. No, chyba że dobrze się znacie z kimś odpowiedzialnym za Steam.



pierwszego dnia sprzedaży. W ciągu trzech miesięcy, czyli pod koniec grudnia 2014, sprzedano już 100 tysięcy kopii, a po pół roku od premiery zeszło prawie 200 tysięcy sztuk – teraz już można spokojnie mówić o tym, że gra sobie zarobiła. Wyniki te będą dodatkowo podbijane przez kolejne nagrody, promocje i nadchodzącą premierę na PlayStation 4.

Warto mogło to kosztować? Wiemy, że prace nad Cartem zaczęły się w sierpniu 2012 i dłużyły przy nim



wtedy i przy sobie? Czarna ekipa rozłożyła się do ośmiu twórców, ale nie wiemy, na jakich warunkach są zatrudnieni. Możemy stworzyć sobie na to inspirację z rzeczywistości, czyli nieprawdopodobny stanariusz, w którym osiem osób płaciło przez dwa lata wyliczoną przez GUS aktualną średnią krajową (prawie 4 tysiące złotych brutto, ok. 2800 na rękę), z pochłanianiem z budżetu studia 768 tysięcy złotych. Możemy dodać do tego dwa lata czynszu i opłat za małe biuro w Warszawie (licząc ok. 2500 za miesiąc,



myślmy o kwocie 60 000 zł). Wychodzi nam 828 000 zł za dwa lata utrzymania się na wodzie (przy braku inwestora, niezbędny byłby kredyt, a on też tani nie jest, ale Ethan został sfinansowany głównie ze środków własnych) – a dodać do tego trzeba też wyjazdy w celu zrobienia zdjęć do fotogrametrii i przeróżne inne rzeczy... Jeżeli w ciągu miesiąca udało się zarobić około 2,3 miliona z samego Steamu (po odliczeniu podatków dużo mniej) – wygląda na to, że warto było się w indyczą podróż wybrać.

TIE FIGHTER

Ponad wszystko służy Imperatorowi: **gem**

TIE Fighter swojej w pełni zasłużonej dychy w CD-Action nie dostał z jednego prostego powodu. W czasie, gdy od świtu po zmrok sławiłem jego imię, nie było jeszcze ani dych, ani nawet CD-Action.

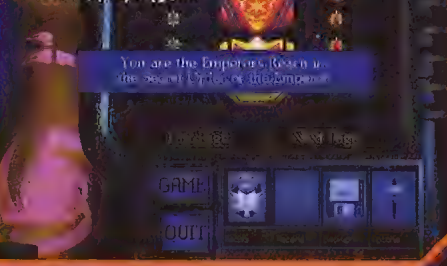
TIE Fighter wydany został przez LucasArts w roku 1994, w epoce późnego DOS-u. Stosownie dla kanonicznej gry Star Wars był symulatorem walki kosmicznej w stylu, który jego twórcy z Totally Games wynaleźli na potrzeby nieco wcześniejszego X-Winga i za który należy się im nieśmiertelność przynajmniej w pamięci graczy. Niezwykłość TIE Fightera przejawiała się jednak nie tylko w tym, że tworzący rozwijał mechanikę pierwowzoru, ale że pozwalał opowiedzieć się jednoznacznie po jedynie właściwej stronie gwiazdnowojennego konfliktu – Imperium. Dla mnie jako osoby, która szybko przejrzała propagandę kosmicznych terrorystów, znanych jako Sojusz buntowników, było to jak dar z nieba. W końcu mogłem spełnić dziecięce marzenia i stanąć na straży galaktycznego pokoju i dobrobytu uosabianego przez Imperium Palpatine'a. Swoją drogą trudno dziś uwierzyć, że były czasy, kiedy LucasArts nie musiał silić się na idiotyczną polityczną poprawność z czasów X-Winga: Alliance i późniejszych. Może gdyby cały czas mógł działać w ten sposób, gdyby nie był skazany na humory coraz bardziej zdzienniającego Lucasa, nie byłby dzi-

siaj martwą marką dopiętą na siłę do Disneya...

Soon, peace and order...

TIE Fighter pozwalał żyć życiem pilota Floty Imperium – kierować jego karierą od kadeta po generała, od całkowitego nikogo po skrzydłowego samego Lorda Vadera, współpracownika Wielkiego Admirała Thrawna, jedną z najznamienszych postaci Tajnego Zakonu Imperatora. Cała ta droga do gwiazd rozpoczynała się w momencie bitwy o Hoth w śmiesznie kruchym TIE Fighterze, by z czasem pozwolić zasiać za sterami TIE Interceptor czy wzorowanego na prototypie myśliwca Lorda Vadera TIE Advanced, zwanego też Avengerem. Wydane w kolejnych latach dodatki sięgały po jeszcze bardziej wymyślne prototypy, jak supermyśliwiec TIE Defender czy pogromca flot Missile Boat. Jednocześnie piałem się w górę jako akolita tajnych służb Imperatora, sięgając ostatecznie po tytuł Emperor's Reach – prawej ręki jedyne go prawowitego władcy Znanej Galaktyki. Zaliczyłem przy tym łącznie 13 kanonicznych kampanii, co przekładało się na jakieś 60 wielkich bitew – zwykle z prawem wyboru typu własnej jednostki i jej uzbrojenia! A przecież oprócz nich istniały osobne wyzwania symulatora treningowego, jak i serie scenariuszy szkoleniowych dla każdej z jednostek, w jakiej dane nam jest walczyć w trakcie gry. Niezła skala, jak na grę, która pierwotnie mieściła się na 3, słownie: trzech, dyskietkach 1,44 MB – a więc objętości pojedynczego zdjęcia pstrykniętego smartfonem.

Zrobię sobie w końcu ten tatuaż, przysięgam!



W kosmosie nikt nie usłyszy twojego krzyku, zdrajco!



set to 2/3 power.

TIE Fighter był przełomowy także technicznie. Korzystał w pełni z 3D i stosował, jako jeden z pierwszych, nie tylko cieniowanie Gourauda, ale również kolorowe tekstury. Limit jednostek sięgał 100, a jako że możliwe było namierzanie i niszczenie (!) także podsystemów, jak silniki czy wieże, obiektów w przestrzeni były tysiące. Miał też aktywną trójwymiarową mapę, jak również swój edytor filmów, z opcją

czajnym soundtrackiem w formacie audio. Wciąż uważam, że cena, którą ponieśliśmy wtedy, by móc słuchać kompozycji Johna Williamsa na domowej wieży, była zbyt wysoka.

Commence the attack

Niemniej to właśnie TIE Fighter pozostał jedyną grą, którą otwiera Marsz Imperialny, a nie motyw główny Star Wars. Jedyną, w której nie byłem zmu-

Kosmiczna gra upchnięta na trzech dyskietkach 1,44 MB.

podglądu nakręconego materiału jeszcze w trakcie misji. Co więcej, można było tworzyć własne skryptowane scenariusze i wiązać je w kampanie przy użyciu fanowskiego edytora misji. Później, już jako członek internetowego klubu fanów gry, wylatałem ich dobrze ponad 1000 i dołożyłem do puli z 10 własnych. TIE Fighter zachwycał wreszcie cudownym systemem adaptatywnego tła muzycznego iMuse, dzięki któremu muzyka dopasowywała się do tempa akcji. Jego zresztą najbardziej mi żal, bo kolejne edycje gry, jak korzystający z tekstur późniejszego X-Wing vs. TIE Fighter windowsowy TIE95, zastąpiły go zwy-

szany walczyć z Imperium, lecz po jego stronie. Pewnie dlatego też teksty z intra pamiętam słowo w słowo do dziś i gdy edycja specjalna gry pojawiła się na GOG-u, przekopałem domowe archiwa w poszukiwaniu swego pilota – generała Artyisa. Nie łudzę się już wprawdzie, że dane mi jeszcze będzie zagrać w podobnie wybitną grę Star Wars, jednak gdybym mógł dziś dać TIE Fighterowi dychę, nie wahałbym się ani chwili.

(CDA)

- ▶ PLATFORMA: PC
- ▶ GATUNEK: SYMULATOR WALKI KOSMICZNEJ
- ▶ PRODUCENT: TOTALLY GAMES
- ▶ OCENA W CDA: DAŁBYM DYCHĘ!

Alai Thrawna

Thrawn – dowódca Floty Imperium – jest jednym z najwybitniejszych strategów w Star Wars. W TIE Fighterze możemy go spotkać w roli przeciwnika, który prowadzi nas do finału gry. W TIE Fighterze możemy go spotkać w roli przeciwnika, który prowadzi nas do finału gry. W TIE Fighterze możemy go spotkać w roli przeciwnika, który prowadzi nas do finału gry.

Legacy of Kain Dead Sun

■ Szuka gilotyny dla Yoichiego Wady: **Berlin**

Lista grzechów Square Enix jest długa, ale tylko niektórych nie da się im wybaczyć. Jednym z nich jest Final Fantasy X-2 (choć akurat ta zadana fanom rana zdążyła się już trochę zbliznić). Innym, który z każdym kolejnym wyciekami informacji boli coraz bardziej, było uśmiercenie Legacy of Kain: Dead Sun.

Seria Legacy of Kain od zawsze cierpiała na chorobę, którą w naszej branży leczy się najczęściej kasowaniem projektów, zwolnieniami albo wydawaniem niedokończonych produkcji: przerost ambicji. Z Soul Reavera przed premierą wycięto prawie pół gry, próba zorientowania się w zawilej fabule serii przypomina słuchanie rozmów fanów Metal Gear Solid, a więcej gier o Kainie i Razelu wyrzucono do śmieci, niż wydano. Ostatnią próbą wskrzeszenia serii, której finalna prawdziwa część ukazała się w 2003 roku, było Legacy of Kain: Dead Sun. Jak już pewnie zgadliście – było projektem zbyt odważnym i ambitnym, by kiedykolwiek miało realną szansę pojawić się na sklepowych półkach.

Historia Dead Sun miała opowiadać o dalekiej przyszłości krainy Nosgoth – momencie, kiedy ludzkości udało się odzyskać wystarczająco dużo kontroli nad światem, by znowu założyć na powierzchni miasta. Ich bóstwem stało się słońce, a wampiry ciągle usiłowały przygasić je dymem z wiecznie płonących ognisk i stosów. Wojna między rasami toczyła się więc jak zawsze, ale daleko było jej do naprawdę potężnego konfliktu. Aż do momentu, kiedy ludzie, z niewiadomych przyczyn, stali się bezpłodni. W Dead Sun mieliśmy patrzeć na desperację, degenerację i bezmyślne okrucieństwo naszej rasy, a w centrum tego wszystkiego stać miała religia i wiara: ta sama, która potrafiła racjonalizować składanie dzieci w ofierze, co mieliśmy zresztą zobaczyć na własne oczy.

Historię poznawaliśmy cały czas z dwóch perspektyw. Grywalnym bohaterem był człowiek, Asher, któremu udało się zapłodnić kobietę. Ich

potomek nigdy się jednak nie urodził, bo w trakcie uczty na jego cześć wioska została zmasakrowana przez wampira Geina. Przedstawiciela niebieskiej rasy Saradinów, głęboko religijnych i nieśmiertelnych duszożerców, istot „lepszych” od zwyczajnych krwiopijców. Z jakiegoś powodu dusze tej dwójki miały się połączyć: bylibyśmy człowiekiem zamkniętym w ciele wampira. Gein towarzyszyłby nam jako duch.

Dopiero niedawno wyciekły filmy przedstawiające rozgrywkę Martwego Słońca. Square Enix trzymało w kieszeni działające – ale o wiele bardziej ambitne i o wiele ciekawsze – Śródziemie: Cień Mordoru na dwa lata przed Warnerem. Uznali, że nie warto w to inwestować.

Nie wiem, jak można było nie dać szansy grze składającej się z kilku rodzajów otwartych światów, w których w dowolnym momencie mogliśmy przełączać się pomiędzy ich dwiema wersjami (teraźniejszością i mieszańką różnych przeszłości). To działało na Unreal Engine 3 w 2012 roku! Do tego dochodziły też dungeony w stylu Soul Reavera i Zeldy oraz opcje poruszania się typowe dla Assassin's Creedów i Cienia Mordoru, ale rozwinęte o latanie!

Dead Sun, jak każde Legacy of Kain, było ogromne. Spotkałoby się więc z potężnymi cięciami i uratować mogła je tylko decyzja o przeniesieniu na next-geny. Problem w tym, że nikt nie był w stanie przewidzieć, jak rynek zareaguje na nowe konsole i jak wiele egzemplarzy uda się sprzedać. Szkoda tylko, że numerki dodawało do siebie Square Enix za rządów Yoichiego Wady, bo tej firmy akurat żadna liczba zer nie byłaby w stanie zadowolić. [CDA]

Info

■ **Początek produkcji:** około 2009

■ **Koniec produkcji:** 2012

■ **Gatunek:** akcja

■ **Stopień ukończenia:** alfa

■ **Podobne do:** Śródziemie: Cień Mordoru, Assassin's Creed

■ **Nie wyszło, bo:** Square Enix się rozmyśliło

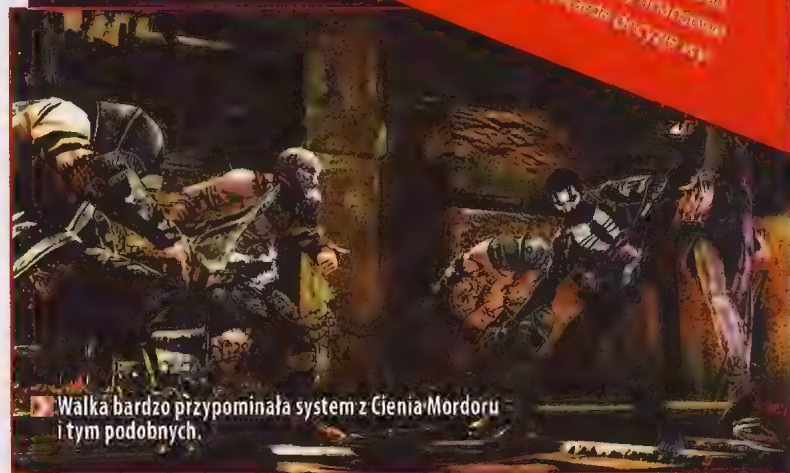
■ **Dalsze losy twórców:** pracują aktualnie nad Assassin's Creed Chronicles: China

Czy wiesz, że:

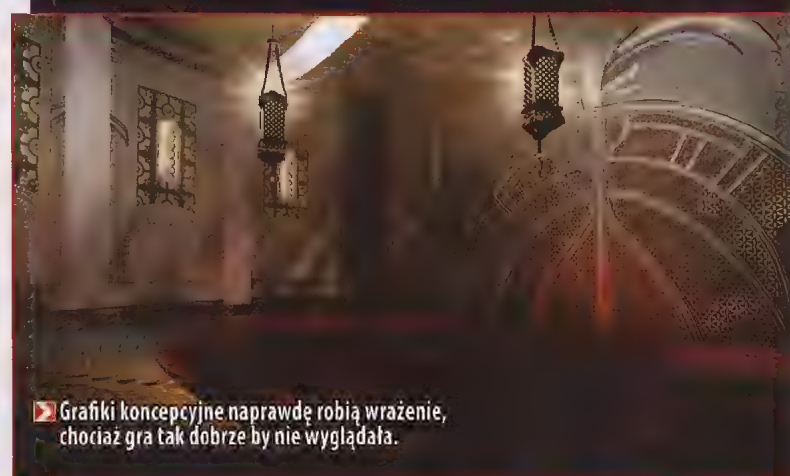
■ Jednym elementem, który uratowano z Legacy of Kain: Dead Sun, jest tworzone przez Psyonix multiplayerowe Nosgoth. Widać w nim animacje wspinalczki (klasa reaver) i latania (klasa sentinel), które miały być dostępne dla nas w singlu. Widać niektóre assety, które pojawiają się też w grafikach koncepcyjnych Martwego Słońca, i lokacje, jakie mieliśmy w nim odwiedzić. To dobra gra, ale niekoniecznie dobre Legacy of Kain...



Wspominamy
godną uwagi gry, które nie zostały wydane. To nie jest problem twórców, bo po prostu nie mieliśmy na to czasu. To nie jest problem wydawcy, bo po prostu nie mieliśmy na to pieniędzy. To nie jest problem graczy, bo po prostu nie mieliśmy na to czasu. To nie jest problem...
Twórcy lub zmiany polityki i finansów decyzyjny.



Walka bardzo przypominała system z Cieniem Mordoru i tym podobnych.



Grafiki koncepcyjne naprawdę robią wrażenie, chociaż gra tak dobrze by nie wyglądała.



Mieliśmy zwiedzać ogromny (naprawdę potężny) świat, który zmienił się w ruinę.



Nie wiemy, kim ta niewiasta jest, ale wystarczy jeden rzut oka na grafikę, by załapać klimat całej produkcji.

Wielkich branży przemianowaliśmy jednorazowo na Wielkich świata. Terry'emu Pratchettowi zawdzięczamy tak wiele, że te dwie strony o pisarzu dość luźno związanym z grammi to i tak bardzo skromny sposób, by mu podziękować.

Mój Terry

■ Wspomina: gem

12 marca media obiegła wieść, której ewentualność jako fan odsuwałem od siebie przez kilka ostatnich lat – zmarł Terry Pratchett. Odszedł, ulegając w końcu chorobie, z którą walczył od 2007 roku, i pozostawiając pustkę, której nie wypełni nic.

Mój pierwszy kontakt z tym wybitnym brytyjskim autorem zawdzięczam „Fantastyce”, w której – jakoś na początku lat 90. ubiegłego wieku – publikowane były kolejne części „Koloru magii”. Ich tłumacz, znakomity Piotr W. Cholewa, wspomina, że wydawca bał się ryzyka wydania całej książki i sprawdzał w ten sposób, czy humor Terry'ego Pratchetta zaiskrzy także wśród Polaków. Mimo bardzo młodego wieku byłem, jak większość czytelników, zachwycony tą wizją fantasy, która doskonale zdaje sobie sprawę z tego, że jest fantasy, i bawi się swoją własną formą. Życie w mrokach epoki preinternetowej nie pozwalało jednak tak łatwo jak dziś zgłębiać swych pasji i w jakiś czas po tym, pozbawiony możliwości kultywowania tej fascynacji, zapomniałem – wstyd przyznać – zupełnie zarówno o powieści, jak i samym Mistrzu.

Powróciłem do tej twórczości jakoś w ogólniaku, kiedy kumpel polecił mi „Kolor magii” wydany już wówczas w formie książkowej. Zacząłem czytać pożyczoną powieść, z każdą jej stroną coraz wyraźniej przypominając sobie dzieje Rincewinda, Dwukwiata i Śmierci (a ściślej Skrofuł). Zwłoka w publikacji wyszła też na dobre – Polacy żyli Sapkowskim – i Pratchett nagle stał się autorem, którego po prostu trzeba było znać. Miał również szczęście do tłumaczeń – polski przekład „Koloru magii” otrzymał nagrodę tłumaczy polskich. Czytało się go po polsku zaś także dlatego, że dostęp do książek w oryginale nie był łatwy – trudno było o nie nawet w księgarniach językowych. Przez to też każdy późniejszy wyjazd zagraniczny wiązał się z zakupami kolejnych paperbacków z Corgi. Coś z tamtych czasów zresztą zostało mi do dziś i nie wyobra-

zam sobie podróży bez książek – teraz już e-booków – Pratchetta.

Pisanie dla Terry'ego Pratchetta było zaś, jak sam twierdził, hobby, któremu poświęcał większość czasu. Miał swój własny tezaurus i zapisywał „na zaś” wymyślane porównania (jak to, że Ankh jest jedyną rzeką we wszechświecie, która płynie dnem do góry). Tworzył jednak nie tylko śmiesznie, ale i mądrze, podejmując się zagadnień, których niewielu czytelników spodziewa się w fantasy. Już tak wczesne dzieła jak „Równoumagicznienie” i „Po-

mnieszne bóstwa” traktowały o trudnych sprawach, np. równoprawnienie czy relacje religii i kościoła, a później także niewolnictwo i rasizm. Jego głęboki humanizm, w tym znaczeniu, że kochał ludzi, jakimi są, wywarł ogromny wpływ na kształtowanie się osobowości i światopoglądu tak mojego własnego, jak i zarażonej przeze mnie miłością do Pratchetta redakcji (niejeden redakcyjny GameWalker napisany został w duchu jego dzieł). Zdołał sprawić, że jego przekonania, wyrażane czasem wprost, a czasem przez ukochanych bohate-

Kim był Terry Pratchett?

Brytyjczyk Terence David John Pratchett urodził się 28 kwietnia 1948 roku w Beaconsfield w hrabstwie Buckinghamshire. Swe pierwsze opowiadanie – „The Hades Business” – opublikował w wieku 15 lat, za gazetę autorską zakupił pierwszą maszynę do pisania. Wkrótce potem rzucił lokalne technikum i zatrudnił się w regionalnym dzienniku. Zaliczył też dwuletni państwowy kurs dziennikarstwa i ukończył go z najlepszą oceną w całym kraju. Pierwszą powieść, „Dywan”, napisał po raz pierwszy w 1971 (wrócił do niej i przepisał ją na nowo w 1992). Już w niej widoczne są cechy jego charakterystycznego warsztatu – nieprawdopodobna lekkość pióra i skrzyjący się inteligencją humor, ale także celne spostrzeżenia i zaskakująco mądre konkluzje. Punktem zwrotnym w karierze pisarskiej Terry'ego Pratchetta okazał się jednak dopiero wydany w 1983 roku „Kolor magii”.

Świat Dysku w grach

Terry Pratchett był ogromnym fanem komputerów (swoje zainteresowanie określał jako „pisanie, spacerowanie, komputery, życie”) i nie stronił od gier, chętnie przystając na interaktywne adaptacje swej twórczości. Pierwszą była tekstówka *Colour of Magic* z 1995 roku na ZX Spectrum i Commodore'a 64. Lepiej znane są pecetowe przygodówki *Discworld* (bazuje na „Straż! Straż!”, ale z Rincewindem w roli głównej), jej ciąg dalszy *Discworld II: Missing, Presumed...* (nawiązuję do „Morta”, w obydwu głos Rincewindowi użyczał sam Eric Idle z Monty Pythona!) oraz fabularnie niezły, ale technicznie nieporadny *Discworld Noir*.

row, stały się moimi własnymi. W jakimś sensie rzeczywiście, tak jak wyjaśniał w „Na glinianych nogach”, Pratchett włożył mi słowa do głowy.

Terry Pratchett był także niezwykle baczny obserwator rzeczywistości. Tworzył światy będące odbiciem w krzywym zwierciadle naszego własnego (a może nasz świat to taki niemagiczny Dysk?) i **miał nieprawdopodobną łatwość tłumaczenia rzeczy trudnych**. Uwielbiam w jego twórczości to, że od „zabawy banałami” potrafił, zmieniając percepcję, dotrzeć do bardzo istotnych konkluzji, i to bez nachalnego wyjaśniania – przeciwnie, prowadząc czytelnika w taki sposób, by ten sam mógł wyciągnąć wnioski. Ta łatwość popularyzowania myśli przydała się zresztą przy tworzeniu wraz z profesorami, matematykiem Ianem Stewardem i biologiem Jackiem Cohenem, popularnonaukowej tetralogii tłumaczącej fizykę i biologię naszego świata (seria „Nauka Świata Dysku”). Zderzenie Świata Dysku ze światem kuli i wynikające z niego przekonanie,

że „jako w niebie, tak i na ziemi”, to dzieło na miarę „Krótkiej historii prawie wszystkiego” Billa Brysona. Pratchett otrzymał za nie zresztą tytuł doktora honoris causa rodzimego uniwersytetu swych współautorów w Warwick (im zaś na tej samej uroczystości nadał tytuły „honorowych magów Niewidocznego Uniwersytetu”).

Nieprawdopodobnie skromny (żartował, że rozpoznawalny jest tylko dzięki charakterystycznym czarnym kapeluszom, pod którymi skrywał łysinę^(*)) został za zasługi dla literatury mianowany „Oficerem Imperium Brytyjskiego”, a w 2008 roku uzyskał tytuł szlachecki (za motto w herbie przyjął słowa „Noli Timere Messorem” – „Nie bój się kosiarza”). Przez całe życie nie stronił też od współpracy z innymi autorami fantasy i science fiction. We współpracy z Neilem Gaimanem powstał choćby „Dobry omen”, a ostatnim jego dziełem jest cykl „Długa Ziemia” napisany wspólnie ze Stephenem Baxterem. Dopuszczał także adaptacje swych dzieł – nie tylko słuchowiska czy spektakle telewizyjne

i teatralne, ale nawet musicale, książki kucharskie (Niani Ogg) i zestawy „mapp”. Był wreszcie fanem gier (zwłaszcza tych „narracyjnych”, jak *Half-Life* czy *Thief II*) i afektem do nich zaraził swoją córkę – pisarkę i scenarzystkę m.in. nowych *Tomb Raiderów* – Rhiannę.

W roku 2007 u Terry'ego Pratchetta zdiagnozowano nietypowy wariant choroby Alzheimera. Pogarszający się stan zdrowia fizycznego nie przeszkodził mu jednak w napisaniu, a następnie podyktowaniu kolejnych powieści – w tym „W północ się odzieję”, „Niucha” i „Pary w ruch” (ostatnia powieść, piąta z serii o Tiffany Obolalej, zatytułowana „Korona pasterza”, ma zostać wydana we wrześniu tego roku). Jako zwolennik

eutanazji zapowiadał, że kiedy „embuggerment”, czyli demencja, stanie się nieznosna, sam podejmie ostateczną decyzję. Odszedł 12 marca w domu, w otoczeniu najbliższych, rzekomo z przyczyn naturalnych. Wiść o śmierci przekazała jego córka, Rhianna, pisząc na oficjalnym kanale Twittera.

Terry Pratchett pozostawił po sobie ponad 50 powieści, w większości osadzonych w Świecie Dysku. Mam zamiar wracać do nich i na pewno nauczę ich mojego syna. [CDA]

^(*) Lubił występować na konwentach w koszulce z napisem „Tolkien nie żyje, J.K. Rowling odmówiła, Philip Pullman nie dał rady przyjechać... Cześć, jestem Terry Pratchett”.

Pratchett a sprawa polska

Większość fanów Terry'ego Pratchetta zna słynny motyw polski w jego twórczości. W czasie jednej z podróży do Polski, zainspirowany smakiem pierogów^(**) i bodaj widokiem fabrycznego komina, stworzył Schmalzberg – kopalnię tłuszczu z „Piątego elefanta”. Niewielu wie jednak, że polskie Micro Art Studios od 2008 roku produkowało licencjonowane figurki ze Świata Dysku, bazujące na ilustracjach Paula Kidby'ego. A jedno z miast w jego uniwersum chyba nie przez przypadek zwie się Sto Lat.

^(**) „Pochodzę z kraju, gdzie nawet wodę się odtłuszcza. A tu podano mi najpierw chleb z grubą warstwą zwierzęcego tłuszczu, potem zupę z tłuszczu, a na koniec tłuszcz zawinięty w ciasto i polany tłuszczem”. Czyli chleb ze smalcem, rosół i pierogi.

W KOŃCU, SIR TERRY, MUSIMY PÓJŚĆ RAZEM.

Terry ujął ramię Śmierci i podążył za nim przez drzwi na czarną pustynię wśród bezkresnej nocy.

Koniec.

~Ostatnie wpisy z oficjalnego Twittera Terry'ego. Opublikowane przez jego córkę zaraz po spokojnej śmierci pisarza.





Po co nam PRESS START?

■ Wcisła Start: **Hut**

Są w grach rzeczy, do których się przyzwyczailiśmy, chociaż nie mają większego sensu, jeśli spojrzymy na nie racjonalnym okiem gracza. Zastanówcie się sami – po co nam ekran „Press Start”? Dlaczego gry nie mogą od razu zaczynać się od menu głównego?

Ekran, o którym mowa, to tzw. splash screen i znany jest nie tylko w branży gier, ale szerzej – we wszystkich branżach zajmujących się tworzeniem aplikacji na urządzenia elektroniczne. Gracze poznali się z nim jeszcze w latach 80. minionego wieku, wraz z popularnymi wówczas automatami do gier na żetony. Wtedy jednak sprawa była jasna: potrzebny był jeden ekran zachęcający do tego, by wrzucić monetę do maszyny. Plansza z informacją „Insert Coin” musiała być cały czas widoczna, była też tym ekranem, do którego gracze wracali po śmierci – stanowiła więc punkt startowy dla wszystkich algorytmów zarządzających działaniem gry.

Splash screen nie zniknął, kiedy gry z automatów zaczęły trafiać na domowe konsole. Tu jednak ich przeznaczenie było nieco inne. Developerzy potrzebowali ekranu, który mógłby cały mieścić się w pamięci, tak by zawsze w razie konieczności można go było stamtąd błyskawicznie wywołać (gdy np. gracz zginął).

30 sekund na interakcję

Obecnie – od czasów pierwszego Xboksa i PlayStation 2 – splash screen wykorzystywany jest w grach z jeszcze innego powodu. Pojawia się przede wszystkim na konsolach i **ma związek z tzw. procesem certyfikacji, w trakcie którego sprawdza się, czy aplikacja spełniający zestaw wymagań opracowanych przez Microsoft i Sony**. Co ciekawe, nawet w tym przypadku wiadać, jak ostra jest rywalizacja między tymi firmami – jeśli chodzi o PlayStation, zestaw takich wymogów nosi nazwę TRC (Technical Requirements Checklist), a w świecie Xboksov mówimy o TCR-ach (Technical Certification Requirements). Literki te same, ale skrótowce inne – bo aby je ujednolicić i ułatwić życie producentom gier, obie firmy musiałyby się porozumieć...

Zabawy literami odłożymy jednak na bok – dla tematu splash screena ważne jest to, że zarówno TCR-y, jak i TRC określają, że **gracz musi uzyskać pierwszą okazję, by wejść w interak-**

cję z grą w czasie krótszym niż 30 sekund. To za mało, by mogło wczytać się kompletne menu startowe (często okazało, trójwymiarowe), więc splash screen, składający się z prostego obrazka lub animacji i zachęty do wciśnięcia przycisku Start doskonale nadaje się do zaspokojenia wymogów konsolowych gigantów.

Kto gra?

To jednak niejedyny powód, dla którego w grach konsolowych wykorzystywany jest splash screen. Przy dobrej optymalizacji udałooby się tak przygotować menu startowe, by wczytało się w owe 30 sekund i żadne dodatkowe protezy nie byłyby potrzebne. Jakiej jest więc kolejne przeznaczenie splash

już znany (gdy gracz wybiera opcję Continue). To właśnie wtedy, kiedy gracz wcisnął przycisk Start na splash screenie, konsola identyfikuje użytkownika, ładuje wszystkie związane z nim informacje, które są jej potrzebne, a także ustala główny kontroler stosowany w danej sesji. Z tego też powodu gdy gracz się wyloguje, gra wraca do ekranu „Press Start” – to bowiem miejsce, od którego zaczyna się jej działanie.

Zamykając temat, warto dodać ostatnią ciekawostkę. W niektórych grach do splash screena **podpięty jest jeszcze jeden element – generator liczb losowych**. Działa on w komputerach tak, że do wymyślenia „przy-

Ekran powitalny przez lata zmieniał swoje zastosowanie.

screena? Otóż można do niego dotrzeć bez logowania, wczytywania ostatniego save’a – słowem bez żadnej wcześniejszej operacji. To ważne, ponieważ do konsoli może być podłączonych kilka padów, każdy przypisany do innego konta – a każde z nich może mieć w swoim profilu zapisany np. inny stan gry, który w menu głównym musi być

padkowych” numerów potrzebuje pewnej liczby startowej. Nie jest to normą, ale w niektórych grach ową liczbą jest czas wciśnięcia przycisku Start na splash screenie. Dobrze więc zastanówcie się, kiedy to zrobicie – to od tego może zależeć, czy ze skrzynki w lochach wypadnie wam zbroja +2, czy miecz +5.

[CDA]

WIOSENNE SZARADY

DLA NASZYCH CZYTELNIKÓW!

Wszystkie zagadki i hasła w konkursie zostały przygotowane przez naszą redakcję. Wypełnij wszystkie zagadki i wyślij je do nas na adres: **WIOSNNE SZARADY, c.p. 7265**. Wzrosty i adresy w konkursie wylosujemy losowo.

Nagroda Specjalna

Wyślij 2 prawidłowe hasła i weź udział w losowaniu **3 nagród: 2 wybranych oraz dodatkowo 5000 zł!**

5000 zł

Smartfon Samsung Galaxy Grand 2



W I E C A N O L K
R Z M A A N N A

nagroda 7

S K O N O W R E K
W I T Y A K
W A L O N I E K

gotówka 1000 zł



Tablet Samsung Galaxy Tab 4



Laptop HP 250 G1



Robot kuchenny Bosch MUM 52131



Rower Arkus City Aluminium 28"



Telewizor Philips 32" LED Full HD



Do zwycięzców zadzwonimy.

Na zgłoszenia czekamy do 17.05.2015 r. Regulamin na www.regulaminy.pl. Koszt wysłania 1 SMS-a to 2,46 zł (z VAT). U nas za otrzymane SMS-y nie płacisz. Usługa dostępna w sieciach: T-Mobile, Orange, Play i Plus.



Wielki powrót gier czytanych

■ Czyta, czytania mu trzeba: **enki**

Przefrując pomiędzy nowymi grami przez ostatnie miesiące i poszukując w nich dobrej rozrywki, enki zauważył coś nader interesującego. Coś, co sprawiło, że pewnego dnia wstał na urlopie z fotela, przytargał doń laptopa i zanurzył palce w cyfrowym kałamarzu. Mrużąc zaspane ślepią przed światłem poranka, wystukał pierwsze zdanie. „Wszystko zaczęło się od...”

...Shadowrun Returns, które...

...Sunless Sea i jej...

...niesamowitego 80 Days.

...kilkanaście miesięcy temu wylądowało na moim tablecie. Było to niedługo po tym, gdy dowiedziałem się, że ma wersję androidową. Gdzieś pomiędzy problemami z długim ładowaniem, błędami systemu walki oraz trolami i orkami popylającymi w skórzanym kufajkach odnalazłem klimatyczną tekstową narrację, która w fantastyczny sposób nadrabiała to, czego rysowana, statyczna grafika w rzucie izometrycznym nie była w stanie oddać. Zapach

To właśnie zachęciło mnie...

Poczułem żal, że...

Po kilkudziesięciu godzinach gry...

...tak niewielu twórców gier jest w stanie skleić tekstową narrację wykraczającą ponad suche odprawy przed misją i szampowe dialogi pomiędzy bohaterami. Uczynić słowo pisane – coś, przed czym poniekąd uciekamy ze świata literatury zamkniętej w „nudnych książkach” – nieodzownym elementem interaktywnej rozrywki. Ostatecznie Shadowruna nie ukończyłem (długie czasy ładowania i bugi zbyt mi uprzykrzyły mi czas przy grze), o temacie zapomniałem na

Gry czytane to powrót do czasów, gdy królowała wyobraźnia.

wieczornego Seattle, emocje i mimikę towarzyszącą co bardziej żywiołowemu dialogom, przydymioną atmosferę i gwar w Seamstréses Union. Moja lekceważona i ignorowana do tej pory przez większość gier wyobraźnia nagle dostała zastrzyk ożywczej energii. Była to pierwsza od dawna gra, w której chciało mi się wczytywać w każdy opis questa, każdy dialog, każdy opis przedmiotu. W czasach, gdy wielkie studia konstruują swe superprodukcje wedle doktryny „pokaż, nie opowiadaj”, i po moich własnych zachwytach nad pozbawioną nawet najmniejszych tekstowych interakcji Podróżą łapczywie zaczytywanie małych literek z ekranu tabletu było dla mnie zaskakującym powiewem świeżości.

długie miesiące, ale mój wewnętrzny gracz-czytelnik zaczął działać pełną parą w mojej podświadomości, wyszukując w medialnym szumie co ciekawsze, przede wszystkim interesujące „napisane” pozycje. Wyłączywszy japońską kawę powieści wizualne. To akurat pokłosie schadzki lata temu z niejakim Edelweisse, który po wielu godzinach klikactwo-czytactwo-oglądactwa wreszcie łaskawy był ukazać mi na ekranie hentajkowy cycek obranej przeze mnie dziewczyny-trofeum. A nie o to mi szło. Moja wyobraźnia za nic miała mangowe tła i postacie. Domagała się...

...bardziej różnorodnej stymulacji.

...możliwości pracy na własnym rachunek.

...zanurzenia w bardziej trójwymiarowej fantazji.

Czas mijał, a wraz z nimi asasynskridy, farkraje, kolofdjuty. Aż wreszcie, ostatnio, w niedługich odstępach czasu zagrałem w Shadowrun: Dragonfall, Sunless Sea i 80 Days. Nowa kampania od Harebrained Schemes na powrót przyciągnęła mnie narracją, tym razem opisującą cyberpunkowy Berlin. Druga produkcja dała mi jeszcze więcej – możliwość napisania własnej historii podczas tekstowych przygód na wyspach złowrogiego Unterzee – przepastnego morza ukrytego głęboko pod powierzchnią ziemi. Twórcy gry kazali mi czytać swą twórczość na niewielkim skrawku ekranu (patrz: recenzja w poprzednim numerze), ale mogłem tylko chwalić kunszt, z jakim snują historie pełne grozy i groteski, równoważąc powtarzalność zdarzeń rzutami wirtualnych kości. Znajdą się na tym zresztą już od czasu przeglądankowej interaktywnej opowieści Fallen London, do której zresztą rychło się przysłałem jak...

...Kraken do burt Czarnej Perły.

...Wielki Przedwieczny Hastur do splugawionych ciał martwych bluźnierców.

...Żeglarz z doków Wolfstack do najwęższych promieni dawno zapomnianego słońca.

Dzięki temu poznałem portal StoryNexus z grami opartymi czysto na narracji i wszystko to sprawiło, że podjąłem zbyt długo już odkładaną decyzję o zakupie obsypanego nagrodami 80 Days na Androida. Ściągnąłem i w dwa wieczory odbyłem fantastyczną podróż dookoła świata. Za 15 złotych. Jako wierny sługa monsieur Phileasa Fogg, Jean Passepartout, miałem niespotykaną wolność wyboru: trasy, środka transportu, handlu, partnerów i tematów do konwersacji. Podczas trwających 71 dni wojaży odwiedziłem 24 z prawie 150 dostępnych miast. Siedziałem z monsieur Foggiem w przedziale pociągu, opierałem się o barierki na pokładzie parowca, spoglądałem na świat przez bulaj pilotowanego przez automaty statku powietrznego, zszedłem w trzewia wędrującego mia-



sta. Spałem w hotelach i na ulicy. Czyściłem buty, sprzedawałem części garderoby, wzywałem doktora do mojego podupadającego na zdrowiu pana. Przemierzałem stępy po ucieczce z oblężonego miasta, słuchałem przy ognisku zwierzeń nieszczęśliwej kobiety. W San Francisco poznałem...

...kobietę.

...mężczyznę.

...kogoś, kto stał mi się bliski.

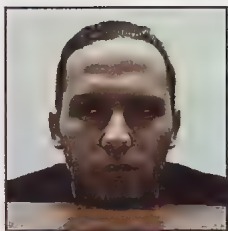
Przeżyłem niesamowitą, interaktywną, nieliniową przygodę – napisaną z ogromną wyobraźnią wyłącznie po to, by wyobraźnię pobudzić. Po wszystkich poznałem zaledwie ułamek tego, co przygotowali dla mnie twórcy. Następnego ranka usiadłem do laptopa, konstatając, iż historia interaktywnych przygód zatoczyła koło: od czasu pierwszej wielkiej tekstówki, Zorka, minęło prawie 40 lat, a dziś – po latach biegania po dachach, strzelania do ludzi w turbanach i zabijania kosmitów – spoglądam na ekran tabletu w poszukiwaniu liter, słów, zdań. Oto właśnie, powróciwszy z paryskiej wystawy światowej, zanurzony w rozmyślaniach o niedawnym oblężeniu swego rodzinnego miasta, Passepartout zmierza po bilet na pociąg, którym znów z monsieur Foggiem ruszy w podróż dookoła świata. Ale tym razem do...

...Amsterdamu.

...Monachium.

...Nicei.

(CDA)



Mam nadzieję, że Nintendo wie, co robi

■ Falszuje, nucąc motyw z Zeldy: Kamil „Berlin” Krupiński

Pod koniec marca dowiedzieliśmy się, że Nintendo jednak pokochało tablety, telefony i gierki free-to-play, ale czytając rozmowy z szefami firmy, widzi się, że to romans, do którego zostali trochę przymuszeni. I chociaż mają pomysł, jak z czasem zmienić go w małżeństwo, które sobie oczu po pierwszej kłótni nie wydrapie, to wcale nie są z tej sytuacji zadowoleni.

Po każdej takiej informacji mam wrażenie, że jestem skończonym durniem – zamiast kupić akcje jakieś firmy, w którą wierzę, kiedy nikt inny w nią nie wierzy, siedzę przy smutnym biurku w naszym smutnym kraju i klepię smutne teksty o tym, że biedne Nintendo jednak jest fajne. Mija miesiąc, z dnia na dzień wartość ich akcji na giełdzie podskakuje do poziomu z 2011 roku, kiedy „było dobrze”, a jeżeli ich plan się uda, to w ciągu najbliższych lat będzie jeszcze lepiej. Mogłbym więc być milionerem, ale pewnie nie będę, bo boję się matematyki i musiałbym się jednak trochę ogarnąć. I kto wtedy napisze tekst o tym, że Nintendo ciągle jest fajne?

2048Mario

Moja pierwsza reakcja, kiedy usłyszałem o ostatnich wydarzeniach – partnerstwie z japońskim gigantem sieciowym DeNA – była łatwa do przewidzenia. „O, poddali się wreszcie” – pomyślałem. Potem zacząłem czytać więcej. Okazało się, że nie jest tak źle, jak mogłoby się wydawać – ba, **Nintendo jak zwykle zaskoczyło mnie tym, jak trzeźwo myśli.** Ciągłe nie wiem tylko, czy trzeźwe myślenie, które wymaga czasu, jest dobrym podejściem w branży, która z roku na rok staje się jeszcze głośniejsza ode mnie.

Satoru Iwata wielokrotnie mówił, że jego firma nie jest zainteresowana produkowaniem aplikacji na sprzęty mobilne. Nie jest zainteresowana też wieloma innymi sprawami, w tym Polską, ale akurat ta jedna kwestia wydawała się bardzo, bardzo dziwna: skoro wszyscy dookoła zarabiają grube pieniądze na free-to-playach, a Nintendo trzeci rok z rzędu traci, to po dodaniu dwa plus dwa wychodzi „zróbcie Mario na komórki”. Proste, oczywiście, zrozumiałe. Z wielu powodów też totalnie bezmyślne.

Okazuje się, że Nintendo rozmawiało z DeNA o współpracy od 2010 roku, ale nie mogło się dogadać. Można przejrzeć slajdy z ich prezentacji dla akcjonariuszy, na których widać kilka powo-

dów tak długo ciągnących się dyskusji. Po pierwsze: „W cyfrowym świecie produkt może bardzo łatwo stracić na wartości”. Po drugie: „Utrzymywanie wartości produktu w ekosystemie urządzeń mobilnych jest trudne, bo ciągle pojawiają się nowe produkty i nieustannie się wymieniają”. Po trzecie: w jaki sposób rozszerzać swój biznes w tę stronę bez dewaluacji budowanych i pilnowanych przez wiele lat marek? Iwata w ostatnim wywiadzie dla Timesa skomentował to wszystko zresztą bardzo ładnie: – *Jeżeli nie poradzimy sobie z utrzymaniem wartości produktu w cyfrowym świecie, prawdopodobnie jego wartość zostanie na stałe potężnie obniżona, co widać po sytuacji, w jakiej znajduje się rynek muzyczny.*

Rozejrzyjmy się po branży. Sony przez ostatnie lata rozdawało gry za pół darmo w ramach PS+, a teraz dobrych gier nie ma i ich usługa – pomimo lat bycia doskonałą ofertą – stała się obiektem

Może komuś uda się wygrzebać nas z bagna, w które brniemy.

żartów. Za to dotychczasowy obiekt żartów i hejtów, rozdający aktualnie za pół darmo lepsze tytuły Microsoft, został nagle najlepszym przyjacielem graczy. Wielokrotnie słyszałem „nie kupię tego, bo nikt nie kupi, więc za chwilę będzie w Plusie”. Nie mam tylu palców na rękach i stopach, żeby policzyć, ile razy ktoś powiedział przy mnie w tym tygodniu, „poczekam na wyprzedaż na Steamie”. Drzewo spadające w lesie, kiedy nikt tego nie widzi, dźwięku nie wydaje, więc nawet nie biorę pod uwagę, ile razy mogliście to mówić, kiedy akurat nie słuchałem.

Nie wiem, co trzeba mieć w głowie, żeby poważnie pytać, dlaczego Nintendo nie sprzedaje swoich „prostych gier” na telefonach i tabletach. Oni wiedzą, że rozdawanie rzeczy za darmo i pół darmo przyzwyczajają klientów do tego, że da się nie płacić. Kiedy moja ulubiona knajpa zrezygnowała ze



środkowej przeceny na pizzę, a po prostu obniżyła trochę ceny na stałe, przestałem tam zamawiać. **Kiedy widzę, że gra po pół roku zostaje przeceniona o 75%, to po co mam płacić za nią pełną cenę kiedykolwiek?** Jeżeli byłbym w stanie zagrać w dostępne tylko na konsoli Nintendo, po latach wciąż sprzedawane w pełnej cenie gry, ale na telefonie, płacąc za nie nic albo pięć dolarów, to jak chętnie bym wydał na nie potem dwieście złotych? „Sprzedawajcie te durne gry z Mario na smartfonach, to na pewno rozwiąże wasze problemy!”

Flappy Zelda

Z wywiadu dla Timesa można wyciągnąć kilka ciekawych rzeczy, które pozwalają wierzyć, że Nintendo jednak wie, co robi. Jeżeli rozmowy z DeNA trwały od 2010 roku, a Iwata stwierdza teraz, że „nareszcie znaleźliśmy rozwiązania dla problemów, które wtedy zidentyfikowaliśmy”,

to nie mogę mu nie ufać. A przynajmniej nie chcę, bo **bardzo chcę wierzyć, że naprawdę ma jakiś plan i pomysł.** Mam nadzieję, że komuś nareszcie uda się wygrzebać nas z tego bagna, w które coraz głębiej brniemy.

„Sposób monetyzacji będziemy dostosowywać do każdej aplikacji z osobna, ale ważniejsze jest dla nas sprawienie, by jak najwięcej osób grało na swoich urządzeniach w produkcje Nintendo, a nie obmyślanie, w jaki sposób możemy dzięki temu zarobić jak najwięcej pieniędzy” – stwierdza Iwata. **Zamierza wykorzystywać telefony i tablety do powiększania wartości swoich marek, a nie rozmienniania ich na drobne.** Zamierza za ich pomocą wychować sobie klientów i przekonać ich, że lepiej się będą bawić, jak jednak zainwestują w poważne gry na poważnej konsoli. Jeżeli da radę – po raz kolejny niemożliwe okaże się możliwe i wyjdziemy na ulice z motywem przewodnim do Zeldy na ustach, bo ktoś naszą pędzącą w przepaść branżę nareszcie uratuje. Albo i nie, bo kogo to obchodzi, przecież oni robią same durne gierki dla dzieci. [CDM]

PEGASUS

Family Game

■ Nigdy nie grał na Pegasusie: **Smuggler**

Pokolenie polskich graczy urodzonych w latach 80. XX wieku dzieli się na dwa obozy. Pierwszy zaczynał na rozmaitych ośmiobitowych komputerach, drugi swój „pierwszy raz” miał na Pegasusie. To taki Fiat 126p naszej branży growej. Małe to i przestarzałe – ale szczerze kochane przez posiadaczy. A do tego wiąże się z nim dość ciekawa historia.

Dawno, dawno temu, bo pod koniec XIX wieku, powstała w Japonii firma Nintendo. Pomińmy jej złożone losy, wystarczy wiedzieć, że w latach 70. XX wieku zainteresowała się grami wideo. Zaczęła skromnie jako dystrybutor konsoli Magnavox Odyssey (której historię opisaliśmy w CDA 02/2015), potem rozpoczęła produkcję automatów do gier (z kultowym Donkey Kongiem na czele). A gdzieś w okolicach 1983 stworzyła konsolę do gier, Famicom, czyli Family computer, która w 1985 po pewnych modyfikacjach zrobiła międzynarodową karierę pod nazwą NES.

Rok 1990, Polska

PRL dopiero co wyzionął ducha. „Mamy kapitalizm, jesteśmy wolni, weźmy los w swoje ręce” – zachęcają w gaze-

tach i TV. I ludzie traktują to poważnie. Każdy chce zostać milionerem. Dolarowym, bo pensje rzędu 2 mln zł to był wtedy standard. Wszędzie na ulicach stoły łóżka polowe, na których dzisiejsi właściciele wielkich hurtowni i dystrybutorzy prezyspółek handlują „mydłem i powidłem”. Jednym z takich przedsiębiorczych biznesmenów jest Marek Jutkiewicz. Pomysłów na mnożenie kasy mu nie brak. To kupił posrebrzane łańcuszki i sprzedał z wielkim zyskiem w NRD, to opchnął partię „markowych” produktów... ale stworzonych w Chinach. Potem przychodzi czas na handel ciuchami. Obroty systematycznie rosną, ale konkurencja nie śpi. Aby dobrze zarobić, warto kupować towar u źródła, a nie od pośrednika. Jutkiewicz wybiera się więc do Tajlandii, gdzie można bardzo



▶ Kto rozpozna: to MT-777DX czy IQ-502?

Parametry

Procesor: 8-bitowy, 1,79 MHz • **Rozdzielczość:** 256 x 240 • **Paleta kolorów:** 48 (maks. 25 wyświetlanych równocześnie) • **Dźwięk:** 5-kanalowy mono • **Nośnik danych:** cartridge • **Gry:** ponad 1000

tanio nabyć rozchwytywane wówczas w Polsce „marmurkowe” dzinsy. Tam po raz pierwszy ma kontakt z grami wideo... i wsiąka w nie po uszy. W nagłym olśnieniu dochodzi do wniosku, że inni pewnie też bardzo chętnie by sobie pograli, gdyby tylko mieli na czym. Błyskawicznie zmienia plany i zamiast kontenera spodni kupuje partię lokalnych podróbek NES-a. Te schodzą w Polsce jak ciepłe bułeczki. Jutkiewicz już wie, że trafił na żyłę złota. Ale ma problem.

BobMark Int. Joint Venture

Tym problemem jest brak wystarczającej ilości gotówki, by rozkręcić porządną firmę – konsola kosztuje w hurcie dużo więcej niż para spodni, a żeby dostać dobrą cenę, trzeba ich naraz kupić przynajmniej kilkaset. Wtedy spotyka kumpla ze studiów, który dysponuje odpowiednim kapitałem. Tak powstaje spółka z ograniczoną odpowiedzialnością o impo-

nującej nazwie BobMark International Joint Venture. „International Joint Venture” to dlatego, że (jak głoszą „dobrze poinformowani”) panowie do grona współników dołączają jeszcze pewnego Duńczyka – dzięki obecności „kapitału zagranicznego” w aktywach można było wówczas płacić sporo mniejsze podatki. **Sam kapitał zresztą wynosił (w przeliczeniu na dzisiejsze złotówki) całe 230 000 zł.** I ta kasa wystarczyła, by na zawsze przejść do historii polskiej branży growej.

Pegasus, czyli FamiKlon

BobMark zamówił u Tajwańczyków pierwszą partię podróbek nintendo-skiego Famicoma, a zakupione urządzenie ochrzcił nazwą Pegasus. Pierwotnie owa konsola nosiła bowiem suche i mało seksowne oznaczenie MT-777DX. Żeby było śmieszniej, później pod tym logo panowie sprzedawali też inne klony Famicoma, dość znacz-



▶ Jeśli pamiętasz te reklamy, możesz już śmiało inwestować w fundusze emerytalne.



nie różniące się wyglądem od wersji MT. Ale to ten model cieszył się statusem kanonicznego i kultowego, także z uwagi na najlepszą jakość wykonania. (Choć późniejszy IQ-502 też był bardzo dobry – powstały zresztą jego trzy różne wersje i masa ich mutacji). W pudełku – na którym pysznił się napis Nintendo System(*) – znajdowała się konsola, dwa pady, cartridge z kilkoma grami, zasilacz, dość symboliczna instrukcja oraz kabel do podłączenia pod wyjście antenowe telewizora. (Pistolet umieszczano w osobnym opakowaniu). Całość kosztowała początkowo około 150-170 dzisiejszych zł, czyli „mniejszą połowę” ceny Commodore’a 64 z magnetofonem. A warto wiedzieć, że jeśli idzie o parametry obrazu i dźwięku, **Famiklon bez kompleksów stawał w szranki z każdym ówczesnym ośmiobitowcem.**

Debiut Pegasusa w Polsce został wsparty kampanią reklamową w telewizji, lansującą „rodzinną grę komputerową, Pegasus – family gejm” (takie spoty jak ten – skroc.pl/5ee4a – emitowano przed dobranockami), i prasie – tzw. inserty m.in. w komiksach TM-Semic. (Jakiś czas potem w Secret Service recenzowano gry na Pegasusa – był to początek działu konsolowego w tym piśmie). A BobMark udzielał się m.in. jako sponsor nagrań w arcypopularnym wówczas programie „Randka w ciemno”. Aż się prosi, by podsumować to frazą „mili rozmach... [beep]!”. **Pegasus z miejsca stał się wielkim obiektem pożądania ówczesnych dzieciaków.** Już nie zegarek elektroniczny z siedmioma melodijkami, już nie laika Barbie lub figurka transformera albo G.I. Joe, rower BMX lub klocki Lego, tylko owa konsola stała się wymarzoną prezentem dla „komunistów” czy pod choinkę. W sumie sprzedano w Polsce około miliona sztuk Pegasusa.

Rise & fall

Pamiętacie, z jakim kapitałem startowali panowie z BobMarku? To wiedziecie, że w 1992 ich zysk (nie obrót, a zysk!) to już ok. 3 milionów dzisiejszych złotych. Robi wrażenie? W 1993 zarobili ponad dwa razy tyle! Ale sielanka nie trwała zbyt długo. Inni też chcieli wykroić coś dla siebie z tego tortu. Na rynku

Dżinsy, konsola, a na deser cola. Tak się robiło interesy!

zaczęło się pojawiać coraz więcej ściąganych z Tajwanu i Malezji kompatybilnych z Famicomem klonów. Co je różniło od konsol BobMarku? Znacznie gorsza jakość wykonania oraz często brak firmowego serwisu. Liczyło się tylko, by wcisnąć kupiony w hurcie za garść dolarów szrot klientowi i zgarnąć kasę. Do tego te awaryjne gnioty również sprzedawano jako Pegasusy, psując markę i odstraszać nowych klientów. **BobMark sam sprzedając podróbkę od podróbek podróbki – powoli – ginął.**

Jego właściciele próbowali „uciec do przodu”, wprowadzając na rynek Pegasusa w wersji 16-bitowej (czyli



klon konsoli Sega Mega Drive), oferującego dużo lepsze parametry audiowizualne, co jednak niewiele im pomogło. Trend się załamał, Pegasus był już „passe”, kojarzony z bardzo awaryjną tandetą. W 1995 zyski z jego sprzedaży stały się symboliczne, ale wcześniej zgromadzony kapitał nadal pozwalał firmie nieźle funkcjonować. BobMark po-

niejsze pecety. Ale nie dajcie się nabrać na tę wersję wydarzeń. On żyje nadal. Działające egzemplarze szybko znikają z pótek komisów i aukcji na eBayu i Allegro, podobnie zresztą jak cartridge – najsłynniejszy zestaw gier, „168 in 1”, w fabrycznej folii poszedł niedawno, po zażartej licytacji, za blisko 300 zł. Ba, są w Polsce sklepy, gdzie ciągle można kupić współczesne akcesoria (np. pistolety, pady, zasilacze) kompatybilne z owymi konsolami.

Dawni użytkownicy Pegasusa, a dziś już bardzo często Poważni Panowie Na Wysokich Stanowiskach, gdy w końcu wyjdą z korporacyjnego wieżowca i pocałują na dobranoc żonę i dzieci, gdzieś w środku nocy nadal wyjmują z szafek połówki i poobijane pudełka, podpinają konsolkę do telewizora i z łezką w oku pocinają w Contrę, Tanki, Super Mario Bros., a zwłaszcza – nie, nie śmieciecie się z nich! – w Kapitana, chlip, Tsubasę... (GDA)

(*) Dziś po kwadransie od rozpoczęcia sprzedaży tak otagowanej konsoli horda prawników zapewne rozdarłaby BobMark na strzępy... a potem by te strzępy starannie przeżuła. Ale wtedy nikt się takimi drobiazgami jakoś nie przejmował.

Nieśmiertelny

Formalnie rzecz biorąc, **Pegasus umarł gdzieś w końcówce lat 90.**, wypchnięty z rynku przez konsole nowej generacji oraz coraz popular-

999 999 in 1

Najpopularniejszym zestawem gier na Pegasusa był cartridge z dumnym nadrukiem „168 in 1”. Teoretycznie zawierał 168 tytułów, choć w praktyce było ich kilkanaście, a reszta była tylko wariantami tych pierwszych, różniącymi się od pierwowzoru np. logosem albo kolorem postaci. Potem, w miarę narastania konkurencji, na rynku pojawiały się zestawy (oczywiście pirackie, ale praktycznie 99% softu na Pegasusa nie było w Polsce legalne) z nadrukami typu „200 in 1”, „500 in 1”, „999 in 1”, aż do „999 999 in 1”, ale to już uznano za lekką przesadę. Kupujący owe cartridge’y – swoją drogą w instrukcji obsługi Pegasusa uparczynie nazywano je „kasetami z grami” – u „dystrybutorów” na bazarze mieli jednak prostą metodę oceny atrakcyjności zestawu. Należało po prostu zważyć takowy w ręce. Im był cięższy, tym większa szansa, że zawierał więcej kostek ROM-u, a więc i więcej tytułów lub np. jedną grę, ale bardziej rozbudowaną.



Dział współtworzony przez czytelników

naluzie@cdaction.pl

NA LUZIE

MYŚL NUMERU

Ten się śmieje ostatni, kto najwolniej kojarzy.

KUCHNIA POLSKA

Wszystkie obrażone opcje polityczne prosimy o masowe demonstracje przed redakcją CDA w każdą rocznicę premiery pierwszego numeru pisma. Tylko opon nie palcie, bo palenie szkodzi zdrowiu.

Dania główne

■ **Kormoran w tradycyjnej zalewie**
Danie tłuste, ale swojskie. Jego obecność w menu przyspieszył kryzys w kuchni, stąd na talerzach pojawiło się nieco niedopieczono. Od pewnego czasu cieszy się jednak niesłabnącym powodzeniem, a w dodatku doskonale komponuje się z winami Tuska. Uwaga – serwowanie z dodo w sosie słodko-kwaśnym nie jest połączeniem popisowym.

■ **Dodo w sosie słodko-kwaśnym**
Mięso soczyste i kruche, stąd wybierane zazwyczaj przez ludzi sięgających raczej po klej do protez niż pastę do zębów. Specjalna receptura sosu czyni je słodkim (na okres majówki) bądź kwaśnym (w każdej innej chwili). Serwowane samodzielnie nie komponuje się z żadnym rodzimym daniem (nie współgra także z tymi sprowadzonymi zza granicy – np. pierogami ruskimi).

Przekąski

■ **Lewa ogórkowa**
NOWOŚĆ! Zupa z młodych ogórków, zazwyczaj podawana w zestawie z ogórkami kiszonymi jeszcze z czasów

PRL-u. Polewka będąca często przedmiotem polewki (bywa zresztą określana jako mizeria). Doskonale przemawia do estetów, co może dziwić, bo przemawia niezwykle rzadko.

Palikotówka

Trunek ostro i wyrazisty w smaku, choć zarazem świeży i orzeźwiający. Chętnie kosztowany zarówno przez osoby młode, przedstawicieli mniej popularnej orientacji seksualnej, jak i klientów rozczarowanych pozostałymi daniami restauracji. Przez resztę postrzegany raczej nie jako alkohol z wysokiej półki, ale zwykły jabol. Napój idealny do tańca, ale kiepski do różańca. Istnieje niebezpieczeństwo ciężkiego powyborczego kaca.

Jabłko Adama

Pozycja najczęściej wybierana przez pracowników KRUS-u. Młodziutkie jabłuszko może stanowić świetną przystawkę przed kormoranem w tradycyjnej zalewie, uważa jednak, przed zamówieniem obowiązkowo należy podać numer PESEL.

Susz z ŻURAWiN

Choć kompot znajduje się w menu nieprzerwanie od 1989 roku, zamawiany był raptem dwukrotnie. Ambrozja nastoletnich internautów, którzy twierdzą, że „masakruje przetyk” (zwłaszcza lewą ściankę), dla ciut starszych smakoszy napój nazbyt

kwaśny lub stęchły. W pewną konsternację może wprawiać nazwa, która na przestrzeni lat zmieniała się kilkakrotnie.

W ofercie także...

Kociętek kowala

Danie kuchni polskiej (i tylko polskiej!), chętnie zamawiane podczas obchodów 11 listopada (tradycyjnie jest wówczas podawane na talerzach z wyrwanej płyty chodnikowej). Niby przyozdobiono je orlimi piórami, ale gdy się człowiek wpatrzy, dostrzeże, skąd rzeczono pióra wyrwano.

Kuskus + Piersi (z kurczaka)

Posiłek dla całej rodziny (ale tylko tej słowem silnej!), tradycyjnie podawany po prawej stronie talerza. Danie (podobno) zakazane przez mainstreamowe restauracje, sprzedawane ze specjalną zniżką dla posiadaczy mandatu (ale tylko jednego)!

Braunies

Czekoladowe ciasto, które ma ambicję zawałzyć z kuchennym Układem. Uwaga – skosztowanie tego arcy polskiego łakocia może się skończyć biegunką (szczególnie narażone są dziennikarskie żołądki).

Babka z groszka

Przekąska przed lewą ogórkową, niegdyś podawana wspólnie z palikotówką. Obecnie przedmiot niewybrednych żartów, bo choć to babka, do jej stworzenia niezbędny był dziadek do orzechów.

Barszcz czerwony po kalisku

Tradycyjny barszcz czerwony wyparła w tym sezonie ogórkowa. W menu obecny, bo – choć to burak – czujemy do niego pewną sympatię. [Papkin]



SCREENSHOCK



Wzięte z Nadgodzin na www.cdaction.pl



© Marek Lenc

SKARGI TURYSTÓW

Oto wybrane wpisy z reklamacjami, wysyłane przez turystów do swoich biur podróży.

- Opalanie topless powinno być zabronione. Mąż przez cały czas nic nie robił, tylko gapił się na półnagie kobiety.
- Temperatura powietrza w naszym pokoju wynosiła zaledwie 16 stopni. Załączam fotografię jako dowód. (A na fotografii widać termometr wskazujący 20 stopni).
- Lód w mojej szklance roztopiał się zbyt szybko.
- Jako biuro podróży jeszcze przed wykupieniem przez nas wycieczki powinniście uprzedzić o obecności w hotelu hałaśliwych i niezdyscyplinowanych turystów.
- W folderze nie było powiedziane, z jakiej strony wschodzi słońce w Hiszpanii.
- Nikt nas nie uprzedził, że piasek będzie tak gorący. Nie dało się po nim chodzić!
- Codziennie wydawano mi zaledwie po dwie rolki papieru toaletowego.
- Jestem pewien, że byłem w tym hotelu w poprzednim wcieleniu. Nie mogę być w nim zameldowany kolejny raz.
- Drogi, po których jechaliśmy, były w bardzo złym stanie, przez co nie mogliśmy poczytać przewodnika w trakcie dojazdu do hotelu, co z kolei doprowadziło do tego, że nie dowiedzieliśmy się o wielu ciekawych rzeczach, które mogły uczynić nasz urlop bardziej interesującym i wesołym.
- Jedzenie w greckim hotelu było zbyt greckie i musieliśmy odżywiać się w pobliskim fast foodzie.
- Wykupiliśmy wycieczkę do aquaparku, ale nikt nas nie uprzedził, że należy wziąć ze sobą strój kąpielowy i ręcznik.
- Ugryzł mnie komar. Nikt nie uprzedzał, że mogą ugryźć.
- Piasek na plaży był bardziej biały niż na zdjęciu w folderze. Poniosłam określone koszty, by kupić pasujący do płasku strój kąpielowy. Przedstawiam paragón. Oczekuję zwrotu pieniędzy.
- W Bułgarii było zbyt dużo Bułgarów.
- Powrót z Jamajki do Anglii zajął nam aż 9 godzin, podczas gdy Amerykanie dolecieli do domu już w 3 godziny. To nieuczciwe.
- Dlaczego w Sydney po mieście nie skaczą kangury? Jestem rozczarowany.
- Kupiliśmy Ray-Bany za 5 euro u ulicznego sprzedawcy i okazało się, że to podróbka.
- Musieliśmy czekać w kolejce, by popływać łódką, a co gorsze, nie było tam klimatyzacji.
- Plaża była zbyt piaszczysta, proszę o zwrot kosztów, ponieważ w folderze było napisane o sztucznym zapiaszczeniu plaży.
- Podczas urlopu w Indiach byłem zdziwiony, że do każdej potrawy dodaje się curry. Nie lubię ostrego jedzenia.
- Zostałam przez was zgłodzona: w hotelu ani w żadnej odwiedzanej przeze mnie tureckiej restauracji nie ma naszego chleba, serwowano pszenney miejscowy, a ja nie jem białego pieczywa.
- Na trasie ze Śląska do Niemiec musiałem siedzieć w autokarze na nie-



wygodnym fotelu. Nie zadbało o to, by dostarczyć mi poduszkę, wskutek tego zdrętwiała mi pupa. Domagam się rekompensaty za doznany uszczerbek oraz ukarania winnych.

Ja i mój narzeczony zabukowaliśmy pokój z dwoma oddzielnymi łóżkami. Tymczasem otrzymaliśmy jedno podwójne. Pociągam państwa do odpowiedzialności za ciążę, w którą zaszłam, a której by nie było, gdybyśmy otrzymali to, o co poprosiliśmy.

Spotkanie z pobudzonym słoniem zepsuło mój miesiąc miodowy. Czuję się nieadekwatnie.

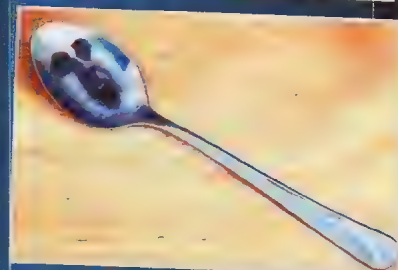
Mimo że w folderze zapewniano, że kuchnia jest dobrze wyposażona, nie znaleźliśmy tam krajarki do jajek.

Nikt nas nie uprzedził, że w wodzie będą ryby. Nasze dzieci bardzo się wystraszyły.

Jesteśmy oburzeni z powodu naszych wczasów w Hiszpanii. Recepcjonistka mówiła po hiszpańsku, jedzenie było hiszpańskie. Za dużo obcokrajowców.

Lokalni sprzedawcy są leniwi. Zamykają sklepy po południu (siesta). Bardzo często miałam ochotę coś kupić właśnie w trakcie tej ich siesty, która powinna być zabroniona.

Ale zwycięstwo należy do naszej rodaczki, która oświadczyła, że „moja 13-letnia córka zaszła w ciążę po kąpielach w hotelowym basenie”. Wszystko to ponoć wina spermy, która miała znajdować się w wodzie.



REFLEKSJE INTERNAUTÓW

Co jeśli każdy kraj ma swoich ninja, ale wiemy tylko o tych japońskich, bo są najgorsi?

Przez większość historii ludzkości pojazdy miały system automatycznego unikania kolizji i mogły się same dowieźć do domu, nawet jeśli spałeś lub byłeś pijany. I wtedy zrezygnowaliśmy z konia.

Jeśli nadepniesz komuś na stopę, ten otworzy usta – zupełnie jak kosh na śmieci.

Ciekawe, czy pies idzie za mną do łazienki dlatego, że ja idę za nim, kiedy on musi się załatwić na dworze, i zwyczajnie wydaje mu się, że tak to działa.

Większość nastolatków wyciąga z kieszeni telefon, żeby zobaczyć, która godzina. Wracamy do ery zegarków kieszonkowych.

Zamiast tych wszystkich sequeli i prequeli powinni zacząć kręcić equale: filmy dziejące się w tym samym czasie co pierwotny film, ale z zupełnie innej perspektywy.

Codziennie ktoś robi nieświadomie kupę, która jest tego dnia największa na świecie.

Chciałbym, żebyśmy mieli umiejętność wspólnego śnienia. Taki multiplayerowy sen.

Dzięki internetowi widziałem pewnie więcej nagich kobiet niż wszyscy moi przodkowie razem wzięci...

ENGLISH CORNER

- A prisoner's favorite punctuation mark is the period. Because it marks the end of his sentence.
- The man who survived mustard gas and pepper spray is now a seasoned veteran.
- When William joined the army he disliked the phrase 'fire at will'!
- Have you ever tried to eat a clock? It's very time consuming.
- Don't trust people that do acupuncture, they're back stabbers.

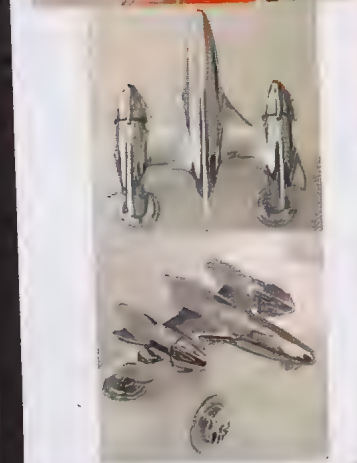
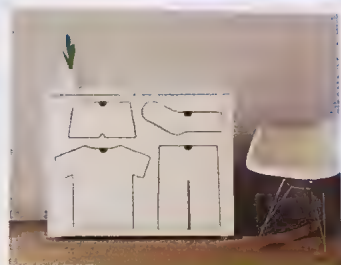
study

(verb)

The act of texting, eating and watching TV with an open textbook nearby.

- To write with a broken pencil is pointless.
- A bicycle can't stand on its own because it is two-tired.

BĄDŹMY KREATYWNI... gdziekolwiek się znajdziemy.



GAMEPLAY

Oto kilka opinii internautów o grach.

[Goat Simulator]

– (Twórca gry) 10/10, stworzyłbym jeszcze raz.

– Książka była lepsza!

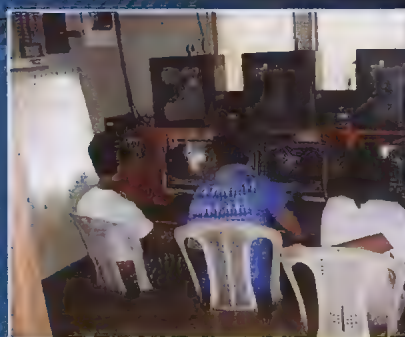
[Team Fortress 2]

– Wydałem ostatnie pieniądze na wirtualne czapeczki, czyli 2,5 tys. najlepszych godzin mojego życia.

– Zrujnowała mi życie. Pięć gwiazdek.

[Woodcutter Simulator]

Przez dwie godziny szedłem do mojego vana, a później jechałem godzinę do lasu, żeby ściąć drzewo. Patrzyłem, jak drzewo spada, i łza pociekła mi po policzku. Zajrzałem w dziennik misji – czekała już na mnie nowa. Zorientowałem się, że muszę



KIEDYŚ



DZIŚ



ściąć kolejne drzewo, znajdujące się dwie godziny drogi stąd. Wsiadłem do vana i pojechałem. To właśnie wtedy podjąłem decyzję, aby wjechać w napotkany budynek z prędkością 110 km/h.

[Modern Warfare 3]

Modern Warfare 3 to zrzynka z Modern Warfare 2, ponieważ wojna... wojna nigdy się nie zmienia!

OBRAZEK NUMERU

Kochani!

Nie przejmujcie się
upływającym czasem.

Dla nas zawsze
będziecie piękni, młodzi
i zdolni do pracy!

Wasz **ZUS**

POWSPOMINAJMY

Czyli jedentekst NL 05/2005. Conas śmieszyło dokładnie 10 lat temu? Oto ogłoszenia towarzyszące brytyjskich gazet. I kto mówi, że Anglicy są nudni, flegmatyczni i bez połotu?

■ **LUBIĄCY** wypić, 35, poszukuje uzależnionej od seksu pani o bujnych kształtach, zainteresowanej mężczyzną, który kocha piwo, fajki, piłkę nożną i lubi wszczynać bójkę na głównej ulicy o 3 rano.

■ **ZGORZKNIĄŁY**, rozczarowany, porzucony niedawno przez wieloletnią narzeczoną poszukuje porządnej, uczciwej i odpowiedzialnej kobiety, o ile taka jeszcze istnieje na tym świecie zdominowanym przez wredne dziwki.

■ **RUDY**, często pakujący się w kłopoty, z ciężką ręką po paru głębszych, poszukuje zamożnej kobiety celem pozyskania pieniędzy na kaucję. Seks niewykłuczony.

■ **WRFEDNY** gnojek o barwnym słownictwie, mieszkający w zawiłgoconej ruderze na zadupiu, poszukuje gorącej blondynki.



■ **CZCICIEL** szatana poszukuje podobnie myślącej pani w celu wspólnego jadańia kolacji, rozmów, tańców, romantycznych spacerów i zabijania kotów na cmentarzu w srebrzystej poświacie pełni księżyca.

■ **OPTYMISTA**, 35, poszukuje 20-letniej supermodelki, najchętniej posiadającej własny brzojar (może być niewielki) i bezpruderyjną siostrę bliźniaczkę.

■ **MĘCZYZNA** średniej budowy, 27, ciemne włosy, niebieskie oczy, poszukuje alibi na noc z 8 na 9 stycznia, w godzinach 20.00-23.45. Chętnie na zasadzie wzajemności.

UKRYTE ZNACZENIE ZWROTÓW GRZECZNOŚCIOWYCH

■ **Mężczyzna mówi:** Czy mogę ci pomóc przy obiedzie?
Znaczenie: Dlaczego jeszcze nie ma obiadu na stole?

■ **Mężczyzna mówi:** - Mhm. Tak, kochanie. Oczywiście, kotku.
Znaczenie: Absolutnie nic nie znaczy.

■ **Mężczyzna mówi:** Zbyt długo musiałbym to wyjaśniać.
Znaczenie: Nie mam pojęcia, jak to działa, ale się do tego nie przyznam.

■ **Mężczyzna mówi:** Odpocznij kochanie, pracujesz zbyt ciężko.
Znaczenie: Odkurzacza zagłusza mi telewizor.

■ **Mężczyzna mówi:** To bardzo ciekawe, kochanie.
Znaczenie: Ciekawe, kiedy przestaniesz gadać.

■ **Mężczyzna mówi:** To naprawdę bardzo dobry film.
Znaczenie: Jest w nim broń palna, noże, szybkie samochody i piękne kobiety.

■ **Mężczyzna mówi:** To typowo kobiece zajęcie.
Znaczenie: Nie chce mi się tego zrobić albo nie umiem tego zrobić.

■ **Mężczyzna mówi:** Wiesz, że mam kłopoty z pamięcią.
Znaczenie: Pamiętam imiona wszystkich bohaterów „Gwiezdnych wojen”, znam adresy wszystkich dziewcząt, z którymi się kiedykolwiek całowałem, pamiętam numery rejestracyjne wszystkich samochodów, jakie kiedykolwiek miałem, ale nie pamiętałem, że dziś masz urodziny.

■ **Mężczyzna mówi:** Myślałem cały dzień o tobie i postanowiłem kupić ci kwiaty.
Znaczenie: Dziewczyna, która sprzedawała je za rogiem, to niezła laska.

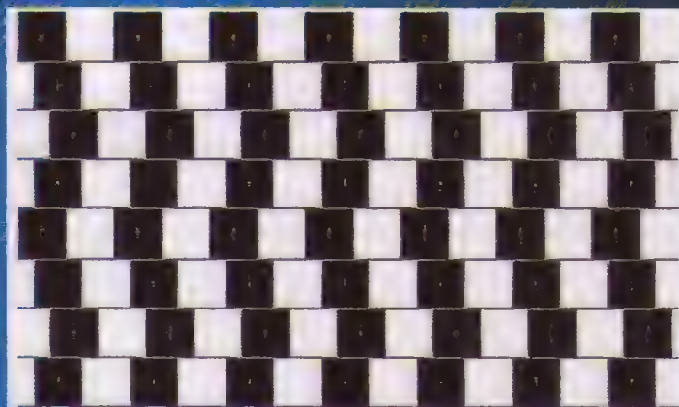
■ **Mężczyzna mówi:** Kochanie, wyglądasz w niej wspaniale.
Znaczenie: Boże, nie mierz już kolejnej sukienki. Kup tę i chodźmy stąd!



Jak rudzi zdobywają przyjaciół?

To proste. Podchodzisz do dziewczyny i mówisz „Kocham cie” a ona ci odpowiada „Zostanmy przyjaciółmi, Adam”

OCZOM NIE WIERZĘ...



Te linie są proste. Nie wierzysz, przyłóż linijkę i sprawdź!

AUTENTYKI

■ **DOGADALI SIĘ**

[J] - Ja
[K] - Klientka

[J] - Witam, w czym mogę pomóc?
[K] - Chciałabym 2 GB internetu włączyć.

[J] - Na tym numerze, z którego pani dzwoni?

[K] - Nie.

[J] - Poproszę więc o numer, o który chodzi.

[K] - (Podaje numer, z którego dzwoni).

[J] - Dooóóó... Imię i nazwisko właściciela?

[K] - Tak.

[J] - Hmmm... IMIĘ I NAZWISKO WŁAŚCICIELA.

[K] - (Podaje pesel).

[J] - Proszę pani... Imię. I. Nazwisko. Właściciela.

[K] - Wie pan co?! Z panem to się strasznie trudno dogadać! (TRZASK).

■ **ZABIEGI HIGIENICZNE**

Mój pies nosi dumne imię „Fiut”. Imię to zostało nadane mu przez świętej pamięci dziadka. Pewnego słonecznego dnia postanowiłem wykapać mojego psa, bo cały się ubabrał błotem. Jednak nie wiedziałem, że w do-



mu była przyjaciółka mojej matki razem ze swoją córką, czyli dziewczyną, która bardzo mi się podoba. Matka zawołała „Co robisz?”, na co ja wrzasnąłem „Myję Fiuta!”.

■ **DŁUGOŚĆ MA ZNACZENIE**

Kąpałam się z moim chłopakiem i poprosiłam, żeby podał mi szampon z półki. Udał, że się wychyla, i stwierdził z uśmiechem „brakuje mi 5 centymetrów”. Niewiele myśląc, odpowiedziałam „to wiem od dawna, a teraz podaj szampon”. Nie odzywa się do mnie już czwarty dzień...

CHWILA REFLEKSJI

Jeśli wpadasz na jakiś pomysł, natychmiast zarządzaj jego realizację. Zrób to, zanim dopadną cię wątpliwości, zanim zaczniesz mnożyć w głowie problemy. Pomysł, decyzja i realizacja to jedność, a nie trzy różne rzeczy! Jeśli nie będziesz działać odpowiednio szybko, to sam się sparalizujesz własnym wahaniem.

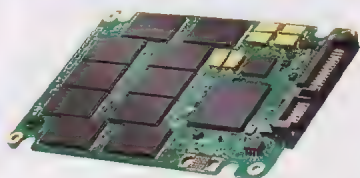
[Andrzej Ziemiański, pisarz]



Finalny pad Valve

Jak widać, pozostawiono dwie płytki dotykowe i cztery przyciski, do których dodano pojedynczy grzybek analogowy. Poza tym mamy guzik Steam i dwie strzałki oraz cztery standardowo umieszczone, a niewidoczne na zdjęciu dwustopniowe trigger, z wyraźnie wyczuwalnym kliknięciem na koniec ruchu (analogowego). Całość uzupełniają jeszcze silniczki wibracyjne, które mają zapewnić takie odczucia jak odrzut broni przy strzale czy klikanie kółka wirtualnej myszki. Pad jest oczywiście bezprzewodowy, a jego cenę ustalono na 50 dolarów.

www.steampowered.com



Ile wytrzymują dyski SSD?

Pojedyncze komórki najczęściej stosowanych w SSD pamięci flash typu MLC wytrzymują 3000 zapisów, a TLC – jeszcze mniej. Jak to wygląda w praktyce, sprawdził serwis techreport.com. Test sześciu modeli o pojemności 240 GB trwał w sumie aż 18 miesięcy. Wnioski? Pierwsze problemy pojawiły się po zapisaniu dopiero 200 TB danych, choć dwóm egzemplarzom udało się przekroczyć granicę 2 PB. To oznacza, że jeśli dziennie zapisujesz na SSD 20 GB danych, padnie on po... 27 latach. Lub – w przypadku najlepszych – po 270. Zła wiadomość jest taka, że dane z padniętego SSD są praktycznie nie do odzyskania, a do nagłej awarii może dojść choćby jutro... Podsumowanie testu (po angielsku) – na stronie poniżej.

bit.ly/1E8jXVVe

20 milionów PS4

Na początku marca Sony pochwaliło się, że na bywców znalazło już 20,2 miliona egzemplarzy PS4. Przy okazji warto też przypomnieć, że miesiąc wcześniej ujawniono, że marka PlayStation przynosi największe zyski od 1998 roku, czyli od czasów konsoli PlayStation 1!

www.playstation.com

PlayStation 4 2.50

Jest już dostępne uaktualnienie PS4 do wersji 2.50. Wprowadza ono przede wszystkim obecną jeszcze w 2013 roku możliwość uśpienia konsoli z włączoną grą, dodatkowo zaś pozwala na zrobienie kopii danych na zewnętrznym dysku podłączonym przez USB.

www.playstation.com

Jedenaście konsol w jednej

Cyber Gadget Corporation postanowiło stworzyć jedną konsolę, która będzie w stanie odpalać gry z jedenastu innych: od Famicoma, przez wszystkie Game Boye, po kilka konsol Segi. Sprzęt można podłączyć do telewizora przez HDMI, będzie też robił upscale grafiki do 720p!

cybergadget.co.jp/retroreale

Pierwsze testy Radeon R9 390X

Żeby nie było – nieoficjalne. Według nich karta jest jednak niezależnie od rozdzielczości równie szybka co topowy obecnie Titan X, osiągając w teście 3DMark FireStrike Extreme około 8500 punktów. I choć charakteryzuje się przy tym nieco większym zużyciem energii (290 W vs. 260 W – to tłumaczy przecieki o chłodzeniu cieczą, jak w Radeonie R9 295X2), chodzą słuchy, że w wersji z 4 GB pamięci będzie kosztowała zaledwie 549 \$, a więc połowę tego co Titan X (który ma 12 GB RAM-u, co jednak nie przekłada się na wyższą wydajność). Niestety, data premiery pozostaje niewiadoma. I jeszcze jedno: według zapisów znalezionych w sterownikach w roli wolniejszych kart serii 300 wystąpią dobrze znane modele serii 200, ale czy tak będzie faktycznie – nie wiadomo.

www.amd.com



Zegarek rozbił Kickstartera!

Smartwatche ma w swojej ofercie już nawet Apple, ale według internetu warte uwagi są tylko Pebble – bo tylko w ich przypadku czas pracy podaje się w dniach, a nie godzinach (jak to ładnie ujęto na stronie: „Dlaczego? Bo możemy”). Kolejna wersja, tym razem z kolorowym wyświetlaczem e-ink (poprzednicy mają monochromatyczny), zakończyła właśnie zbiórkę na Kickstarterze, przy okazji bijąc jego rekord. Do rozpoczęcia produkcji modelu Pebble Time potrzebne było 500 000 dolarów, a udało się zebrać ponad 20 milionów!

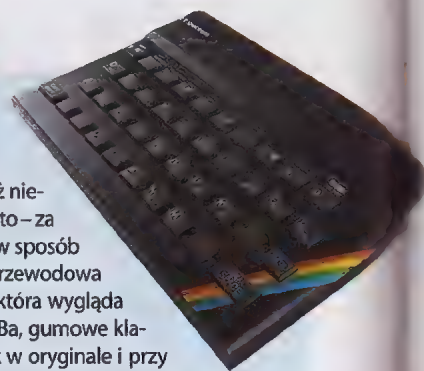
getpebble.com

Gadżet numeru

Retrogranie

Jeśli przepięknie czasy ośmiobitowców, już nie długo będziesz mógł nadrobić zaległości. I to – za sprawą Recreated Sinclair ZX Spectrum – w sposób bliski idealowi. Za tą nazwą kryje się bezprzewodowa klawiatura korzystająca z Bluetootha 3.0, która wygląda niemal identycznie jak ZX Spectrum 48K. Ba, gumowe klawisze działają na takiej samej zasadzie jak w oryginale i przy odrobinie nieszczerstwa będą się pewnie podobnie zacinąć. Początki tego projektu sięgają 2014 roku, kiedy to udało się zebrać fundusze na Kickstarterze. Obecnie dostępne są już pre-ordery dla zwykłych ludzi, dostawy rozpoczną się 31 lipca. Problemem jest jednak cena – 100 funtów to w przeliczeniu około 550 złotych. Przy pomocy tego sprzętu da się nie tylko grać, może on bowiem pełnić funkcję niezwyklej klawiatury do urządzeń mobilnych (z Androidem lub iOS-em na pokładzie) oraz pecetów (w razie potrzeby – przez USB). Trzeba jednak pamiętać, że by cieszyć się grami sprzed trzydziestu lat, sam Recreated Sinclair ZX Spectrum nie wystarczy, trzeba go sparować z czymś, na czym te wszystkie ośmiobitowe perełki zostaną fizycznie uruchomione. A to może oznaczać dalszy wzrost kosztów – chyba że ograniczysz się do darmowych emulatorów (polecamy stronę www.worldofspectrum.org).

sinclairzxspectrum.elite-systems.co.uk



Windows 93

Dostępna jest już finalna wersja Windowsa 93 – czyli stworzonej przez francuskich artystów pośredniego kroku ewolucji pomiędzy Windowsem 3.11 a 95. A ponieważ został przygotowany jako strona internetowa, można się nim pobawić nawet na urządzeniach mobilnych. Warto, bo wśród atrakcji są „Castle GAFA 3D”, „Star Wars. avi”, „Totally not a virus. Trust me...im a dolphin” i oczywiście najlepszy schowek na tajne dane, czyli kosz na śmieci.

www.windows93.net

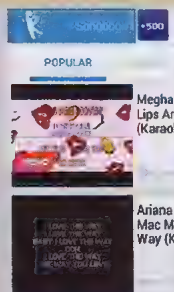


Aplikacje

Slack

Świetny komunikator, ale przeznaczony do rozmów przede wszystkim pomiędzy członkami zamkniętych grup. Czy to team w firmie, czy klan CS:GO – sprawdzi się wyśmienicie. Program ma sporo funkcji do zarządzania grupą, opcję tworzenia prywatnych kanałów i pozwala łatwo wymieniać się plikami. Jest wersja płatna – ale mniejszym społecznościom wystarczy bez problemu darmowa.

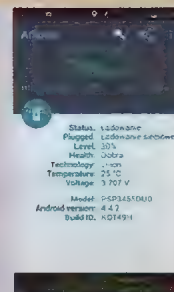
Cena: darmowa
Platformy: Android, iOS, WP8



Yokee

Aplikacja do karaoke na telefonie – działa z wykorzystaniem filmów na YouTube, materiałów jest więc od groma. Możemy nie tylko śpiewać do telefonu, ale i nagrywać nasze występy, a potem puszczać je w świat i udostępniać innym użytkownikom. Za to ostatnie trzeba płacić wewnętrzną walutą, ale stosunkowo łatwo ją zdobyć, więc nie jest to duży minus.

Cena: darmowa
Platformy: Android, iOS



Ampere

Niewielka apka, która sprawdza wydajność ładowania w telefonach na Androidzie. Przydatna, by upewnić się, czy bateria jest w porządku, lub np. ocenić, czy ładowarka lub kabel zasilający robią problemy. Program wymaga Androida w wersji co najmniej 4.0.3 i nie działa ze wszystkimi modelami telefonów, ale warto go sprawdzić, bo jest naprawdę użyteczny!

Cena: darmowa
Platformy: Android

Wydarzenie numeru

Darmowy W10 dla wszystkich!

Taką informację podano podczas konferencji Microsoftu w Chinach. I dotyczyła ona przede wszystkim posiadaczy pirackich Okienek, bo że legalni dostaną aktualizację za darmo, wiadomo już od dawna. Niewiele później dodano, że nie będzie to wcale oferta ograniczona jedynie do Państwa Środka, a skorzystać z niej będą mogli również mieszkańcy innych części świata, w tym Polski. Okazało się jednak, że to nie do końca tak. Obecnie wersja oficjalna brzmi następująco: choć uaktualnienie do Windowsa 10 będzie faktycznie możliwe w przypadku wszystkich wersji W7 i W8.1, w tym pirackich, nie zmieni to ich statusu prawnego. W efekcie posiadacze nielegalnych wersji dostaną równie nielegalnego W10. Za to, by stał się legalny, trzeba będzie zapłacić. Ceny nie zdradzono (podobnie jak i zachęt do kupna), wiadomo jedynie tyle, że procedura ma korzystać z nowego sklepu z aplikacjami, co sugeruje, że będzie bezbolesna. Ale ponieważ data premiery Dziesiątki została przesunięta na lipiec 2015, niedługo wszystko powinno być już jasne.

www.windows.com



Niebezpieczne przeglądarki

Podczas ostatniej edycji organizowanej cyklicznie imprezy Pwn2Own hakerom udało się zdobyć nagrody we wszystkich konkurencjach. To oznacza, że pokonano zabezpieczenia w przeglądarkach Chrome, Firefox, Internet Explorer (były uruchomione na komputerze z Windowsem 8.1) oraz Safari (na OS X), a także w Javie, Adobe Flashu i PDF Readerze. Wśród zwycięzców jest też Polak, Mariusz Młyński, który pokonał Firefoksa, w sumie zaś „lupem” hakerów padły nagrody w wysokości ponad 500 tysięcy dolarów.

zerodayinitiative.com

Zotac z parą

EN760 wyposażony będzie w procesor Intela (na razie nie ujawniono, jaki model), kartę GeForce GTX 970M, 8 GB pamięci RAM, dyski SSD (64 GB) i HDD (1 TB), a sprzedawany będzie z preinstalowanym SteamOS-em i dołączonym padem Valve. Premiera – najpewniej w listopadzie, a ceny mają się zaczynać od 1000 \$.

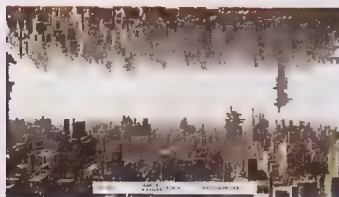
www.zotac.com



DX12 pogodzi Nvidię z AMD

Nowa wersja DirectX wprowadzi między innymi „nowy” sposób wykorzystania więcej niż jednej karty graficznej – będą pracowały nad tą samą klatką animacji, jak niegdyś 3dfx Voodoo, a nie na przemienne. I jeszcze jedno – będą to mogły być dowolne karty, nawet różnych producentów.

www.microsoft.com



3DMark pod DX12

Gotowa jest już aktualizacja do najpopularniejszego benchmarku gamingowych pecetów. Dzięki niej do zestawu siedmiu wcześniej dostępnych testów doszedł ósmy, który sprawdza efektywność generowania grafiki przy wykorzystaniu DX11, DX12 oraz Mantle. Uwaga: o ile w trybie DX11 nie ma żadnych dodatkowych wymagań, o tyle Mantle wymaga karty AMD (lista modeli dostępna jest tutaj: bit.ly/1Bs9Mu6), a DX12 – najnowszej wersji testowej Windowsa 10 (co najmniej Build 10041) oraz karty i sterowników zgodnych z DirectX feature level 11_0 (co oznacza minimum Radeona serii 5000 lub GeForce'a serii 400). Pierwsze wyniki wskazują na mniej więcej dziewięciokrotnie niższe narzuty na procesor oraz niemierzalne różnice między DX11 w trybie jednowątkowym i wielowątkowym, co tłumaczy dominację CPU Intela. Nie znaczy to wprawdzie, że karty graficzne dostaną nagle ogromnego kopa we wszystkich możliwych grach, ale łatwiej będzie z nich wycisnąć ostatnie soki.

www.3dmark.com

Wirus na graczy

Nazywa się TeslaCrypt i został po raz pierwszy wykryty w laboratoriach firmy Sophos. Jego działanie polega na zaszyfrowaniu plików. W kręgu zainteresowań po raz pierwszy znalazły się, prócz zdjęć czy plików aplikacji biurowych, save'y, pliki konfiguracyjne, mapy z Call of Duty, World of Warcraft, DayZ, Minecrafta, Fallouta czy Diablo, a także Steam. Co gorsza, klucz do rozszyfrowania danych przechowywany jest na zdalnym serwerze, a wykorzystywany algorytm jest na tyle mocny, że nie jest możliwe jego złamanie – zostaje więc albo zapłacić (bez gwarancji, że to cokolwiek zmieni), albo odtworzyć system z kopii bezpieczeństwa, a następnie zainstalować porządnego antywirusa, by do podobnej sytuacji nie doszło w przyszłości.

www.sophos.com

Nowe na rynku

Asus Transformer Book T100TAM

Nowa wersja jednej z najpopularniejszych konstrukcji 2 w 1 z Windowsem. Ma metalową obudowę, dotykowy ekran o przekątnej 10,1 cala, Atomia Z3775, 2 GB RAM-u, 32 GB flasha, akumulator na 11 godzin pracy i odłączaną klawiaturę z dyskiem 500 GB.

Cena: 1700 zł
pl.asus.com

Manta E-Band Smart Bracelet SWT101

Bransoletka dla fanów aktywnego trybu życia. Ma wbudowany akcelerometr, jest wodoszczelna (IP67), a dzięki wyświetlaczowi OLED pełni także funkcję zegarka. Wbudowany akumulator wystarcza na 200 godzin, a urządzenie współpracuje ze smartfonami na Androidzie i iOS-ie.

Cena: 179 zł
www.manta.com.pl

Edimax EW-7822PIC

Wewnętrzna karta Wi-Fi dla najbardziej wymagających graczy i youtuberów. Maksymalne transfery to 300 Mb/s w paśmie 2,4 GHz i 867 Mb/s w paśmie 5 GHz, a przewód o długości 1,8 m pozwala ustawić anteny w miejscu zapewniającym optymalną jakość sygnału.

Cena: 259 zł
www.edimax.pl

nexo
NavRoad

WŁĄCZ SIĘ DO GRY
I ZGARNIJ TABLET
LUB SMARTFON
ZA DARMO

AVIO



TABLET + 3G + TELEFON + SMS
WSPARCIE DLA AERO2
WBUDOWANY GPS
SUPERCIEŃKI, ULTRALEKKI
8-CALOWY EKRAN IPS
1280x800 PIKSELI
ALUMINIOWA OBUDOWA
SUPERWYDAJNY,
4-RDZENIOWY PROCESOR

handy



SMARTFON + SMS + 3G
WSPARCIE DLA AERO2
WBUDOWANY GPS
4,7-CALOWY EKRAN IPS
960x540 PIKSELI
SUPERWYDAJNY,
4-RDZENIOWY PROCESOR
PREINSTALOWANY YANOSIK
BEZPŁATNE MAPY W ZESTAWIE

Szczegóły KONKURSU na:
www.navroad.com

Nie było niczego

„Największa w historii” awaria internetu w Orange (nie było go w całej Polsce 23 marca od godziny 22:30 do około 7:30 następnego dnia, padło również GSM) sprawiła, że zawałił się świat uzależnionych od internetu. A jeśli chcesz wiedzieć, co akurat nie działa, polecamy downdetector.pl.

www.orange.pl**Office.porn Microsoftu**

Od 1 czerwca ICANN pozwoli każdemu kupować domeny z sufiksem .porn, .adult oraz .sucks. Niektóre firmy, instytucje, a nawet znane osoby prywatne mogą to robić już teraz i tak właśnie postąpił Microsoft czy Taylor Swift, do której należał taylorswift.porn.

www.icann.org**Apple rządzi**

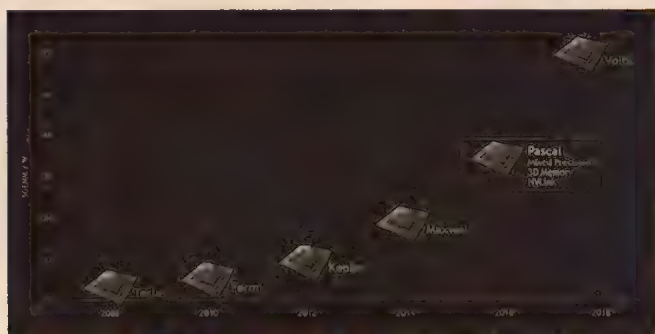
Choć to urządzeń z Androidem na pokładzie sprzedaje się najwięcej (w 2014 było to 76%; iOS ma 20%, a WP 3%), inaczej wygląda to, jeśli weźmie się pod uwagę podział zysków. Apple zgarnęło w tym okresie 89%, a wszyscy producenci stawiający na Androida – 11%...

www.apple.com**„Samsung upadnie jak Nokia”**

Do twierdzącego tak wcześniej szefa Motoroli dołączył obecnie szef Cyanogen. Stanie się tak w przeciągu najbliższych 5 lat, a odpowiadać za to będą nowi producenci. Przedsmakiem tego jest sytuacja w Indiach, w których Micromax przegonił Samsunga w ciągu zaledwie 8 miesięcy.

www.cyanogenmod.com**Monitory z Freesync**

AMD udostępniło sterowniki Catalyst z funkcją Freesync. Dzięki temu po podłączeniu do komputera odpowiedniego monitora można się cieszyć superpłynnym, pozbawionym artefaktów obrazem już od około 40 fps-ów. Taką technologię ma od kilku miesięcy Nvidia (G-Sync), ale wymaga ona dodatkowych układów elektronicznych, co podraża zgodnie z nią monitory o około 800 zł. W przypadku Freesynca różnica w cenie nie powinna występować, ale pewność będziemy mieli po premierze pierwszych takich wyświetlaczy (zapowiedzieli je między innymi Acer, BenQ, LG i Asus), co ma nastąpić już w kwietniu.

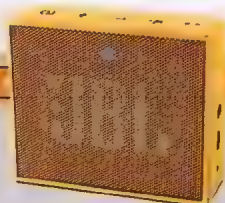
www.amd.com**Nowe GeForce'y w 2016**

Chipy o kodowej nazwie Pascal mają zapewnić około pięciokrotny wzrost wydajności w stosunku do obecnie wykorzystywanych Maxwelli, które trafiły do GeForce'ów serii 900. Do tego dochodzą mniejsze zapotrzebowanie na energię elektryczną (w przypadku obliczeń – dwukrotnie) i maksymalnie 32 GB pamięci graficznej w najmocniejszych modelach. A żeby było ciekawiej, dwa lata później (a więc najpewniej nadal za życia obecnej generacji konsol) powinna pojawić się jeszcze Volta.

www.nvidia.com**Nowe na rynku****GoodRAM Iridium 240 GB**

Nowe dyski SSD polskiego producenta zapewniają odczyt z prędkością 560 GB i zapis od 160 MB/s w przypadku modelu 120 GB, przez 320 MB/s dla 240 GB, po 530 MB/s dla 480 GB. Producent udziela na nie trzyletniej gwarancji, dostępne są też modele PRO z pięcioletnią.

Cena: 269 zł (120 GB), 459 zł (240 GB), 909 zł (480 GB)

www.goodram.pl**JBL Go**

Głośnik jest żółty, świetnie brzmi, a na jednym akumulatoru wytrzyma około 5 godzin. Dzięki wbudowanemu modułowi Bluetooth 4.1 i wsparciu dla standardów A2DP, AVRCP, HFP i HSP współpracuje ze wszystkimi urządzeniami mobilnymi, a do tego jest jeszcze tani.

Cena: 129 zł

www.jbl.pl**Logitech MX Master**

To najbardziej zaawansowana mysz bezprzewodowa Logitecha. Ma dwa moduły komunikacyjne (Bluetooth i radiowy, z dodatkowym odbiornikiem USB), a do tego może pracować w trybie przewodowym, ładując akumulator (4 minuty ładowania wystarczą na dzień pracy).

Cena: 449 zł

www.logitech.pl**Mad Catz F.R.E.Q. TE**

Słuchawki dzięki przetwornikom o średnicy 50 mm zapewniają wysoką jakość dźwięku, a gąbki typu memory foam – wygodę użytkownika. Do tego mają regulację głośności, odłączany mikrofon i wymienne przewody: o długości 1 m do smartfonów oraz 2 m do PC.

Cena: 329 zł

www.inpakt.com.pl**Nowy MacBook**

Największa pod względem wartości rynkowej firma świata zaprezentowała nowego notebooka. Ma dwurdzeniowy procesor Intel M, ekran 12" o rozdzielczości 2304 x 1440, 8 GB pamięci i SSD o pojemności co najmniej 256 GB. Wrażenie robią także rozmiary: grubość tego cacka wynosi od 36 do 132 mm, waży ono 920 gramów, a mimo to bateria wystarczyć ma na 9 godzin pracy. Ale najważniejsze (no, może poza nowym, złotym kolorem obudowy) są tylko dwa złącza: jedno USB 3.1 i jedno mini-jack (do słuchawek). Ceny zaczynają się od 1300 dolarów, ale jeśli chcesz podłączyć do niego monitor, myszkę przewodową czy kabel sieciowy, potrzebujesz dodatkowych przejściówek: po 30 \$ w przypadku zwykłego USB lub 80 \$ dla pozostałych. Jeśli znasz angielski, najlepszy komentarz możesz zobaczyć na YouTube: bit.ly/1wvAA0t.

www.apple.com**Gracze rosną w siłę**

Według danych zebranych przez analityków z Jon Peddie Research wartość całego rynku sprzętu gromego wyniosła w zeszłym roku 67 miliardów dolarów, a jeśli do tego doda się jeszcze gry i programy z nimi związane, rynek urosnie prawie do 100 miliardów dolarów. Największą część wykoili dla siebie pecety, odpowiadające za jedną trzecią tej kwoty. Na drugim miejscu uplasowały się smartfony (23%), a dopiero na trzecim konsole stacjonarne (16%, przenośne odpowiadają za zaledwie 3% rynku). Co ważne, większość graczy ma więcej niż jedno urządzenie. Pełne wyniki – poniżej.

www.jonpeddie.com

Fakty, nie linki

Google pracuje nad nowym algorytmem pozycjonującym strony w wynikach wyszukiwania. Zamiast dotychczas wykorzystywanej liczby linków największe znaczenie będą miały błędy, sprawdzane z bazą zawierającą dane powszechnie uznawane za prawdę.

www.google.com

PEGI w Google Play

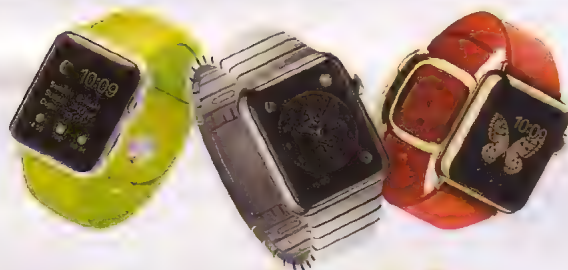
Niedługo przy aplikacjach dostępnych w sklepie Google'a pojawią się oznaczenia PEGI. Dodatkowo zaś firma ogłosiła, że obecnie przesłane przez twórców aplikacje są przed opublikowaniem sprawdzane (jak w Apple), co powinno zwiększyć bezpieczeństwo.

play.google.com

Kto pyta, nie błądzi**Co daje USB 3.1?**

Nowy interfejs jest dwukrotnie szybszy od poprzednika. Różnica to niewielka, bo przejście z 2.0 na 3.0 dało dziesięciokrotnego kopa, ale wystarczy, by USB stało się szybsze niż wykorzystywane do podłączania dysków interfejs SATA III. W przypadku laptopów znacznie większe znaczenie ma jednak fakt, że taki kabel może również służyć do przesyłania energii elektrycznej o mocy do 100W, nie ma więc potrzeby stosowania osobnego gniazda zasilającego. To otwiera drogę ku nowym standardom ładowarek, które będą pasowały już nie tylko do smartfonów i tabletów, ale także laptopów czy monitorów. Dodatkowo USB 3.1 może zastąpić kable DisplayPort i Ethernet, a nawet pozwolić na transmisję danych przy stosowaniu standardu PCI Express, wykorzystywanego choćby przez karty graficzne, co ułatwi tworzenie zewnętrznych przystawek zwiększających możliwości laptopów używanych w warunkach stacjonarnych.

Jako bonus w kablach typu C wtyczki są z obu stron takie same i nie mają wyróżnionej góry ani dołu, można je więc wkładać dowolną stroną (teraz kabel USB z jednej strony ma wtyczkę typu A, a z drugiej typu B, np. stosowane w komórkach micro-USB, które to prawidłowo nazywa się micro-B USB). Do tego przy pomocy prostej przejściówki da się wtyczkę typu C dopasować do wcześniej stosowanych gniazd – bo USB 3.1 jest oczywiście zgodne z USB 2.0 i 3.0, więc nadal będzie można używać obecnie produkowanych myszek, klawiatur czy pendrive'ów.

**Naręczny hit Apple'a?**

Są już dostępne w sprzedaży, a ceny zaczynają się od 350 \$ (a kończą na 18 000 \$). Według analityków ma się ich sprzedać w tym roku ponad 6 milionów. Dla porównania wszystkich takich gadżetów z Androidem na pokładzie sprzedano w zeszłym roku około 700 tysięcy, a uchodzących za najlepsze Pebble – ponad 600 tysięcy.

**Nexo Mobi**

Sześciocalowa nawigacja z preinstalowaną Auto-Mapą i Yanosikiem, a także programem do rejestrowania filmików podczas jazdy samochodem (DailyRoads Voyager). Jednocześnie jest to także smartfon z Androidem 4.2.2, miejscem na 2 SIM-y, dwurdzeniowym CPU, 1 GB RAM-u i 8 GB flasha.

Cena: 399 zł
www.navroad.com**Asus MeMO Pad 7 ME572C**

Siedmiocalowy tablet ma czterordzeniowy procesor Atom Z3560, 2 GB RAM-u, 16 GB flasha (z możliwością rozszerzenia kartami microSDXC o 64 GB) i ekran o rozdzielczości 1920 x 1200. Urządzenie pracuje pod kontrolą Androida 4.4 i waży zaledwie 269 gramów.

Cena: 879 zł
pl.asus.com**ASUS**
IN SEARCH OF INCREDIBLE**STRIX**
Unleash Your Gaming Instincts**STRIX 7.1** PRAWDZIWY 7.1-KANAŁOWY
ZESTAW SŁUCHAWKOWY DLA GRACZY
WYOSTRZ SWÓJ SŁUCH**GRAJ BEZ OPAMIĘTANIA**

- PRAWDZIWIE PRZESTRZENNY DŹWIĘK 7.1 DZIĘKI OSOBNYM PRZETWORNIKOM NEGATYWNYM
- DOSKONAŁE DO SŁUCHANIA MUZYKI

GRAJ INTUICYJNIE

- STACJA AUDIO NA USB TYPU „PODŁĄCZ I UŻYWAJ”
- PONAD 80-PROCENTOWA REDUKCJA SZUMÓW OTOCZENIA
- OSOBNĄ REGULACJĄ GŁOŚNOŚCI DLA KAŻDEGO KANAŁU I MIKROFONU
- CZTERY PROFILE DŹWIĘKU W GRACH

DOWIEDZ SIĘ WIĘCEJ**UWOLNIJ SWÓJ
INSTYNKT GRACZA**



MEGATEST

Wiosna na sportowo

■ Biegał i jeździł na rowerze: **Krigore**

Skoro bociany już przegoniły zimę, wypadałoby się ruszyć i zrealizować noworoczne postanowienia dotyczące większej aktywności fizycznej. Podpowiadamy, jakie gadżety sprawią, że np. bieganie lub jazda na rowerze staną się o wiele przyjemniejsze.

Smartfony to ze względu na dostępność i poręczność świetne urządzenia do monitorowania treningów. Wbrew pozorom nadają się do tego i najbardziej budżetowe modele: wystarczy, żeby telefon miał wbudowany moduł GPS i w miarę nową wersję Androida (WP i iOS rzecz jasna też będą OK). Nie trzeba mieć nawet aktywnego połączenia z internetem. Wcześniej zainstalowany soft będzie podczas uprawiania danej dyscypliny na bieżąco podawał przebyty dystans, aktualną prędkość, tempo czy spalone kalorie. Z aplikacją na telefonie na ogół powiązany jest serwis, który kumuluje dane ze wszystkich treningów, dając tym samym ogłęd naszej ogólnej aktywności w skali roku, pokazując rekordy czy postępy. **Świetna sprawa i bardzo motywujący czynnik!**

Oczywiście jak już ktoś zabiera na treningi smartfona, grzechem jest nie puścić sobie jakiejś muzyki. W przypadku większości dyscyplin sprawdzą się najwyklesze **słuchawki** – czasem jednak warto zainwestować w **model sportowy, który będzie np. odpor-**

ny na wilgoć i kurz. Coraz popularniejsze wśród biegaczy są modele bezprzewodowe, które pozwalają uniknąć kłopotów z kablem – ale w tym wypadku trzeba pamiętać o ładowaniu akumulatorów. Minimalnym czasem działania takich słuchawek są 4 godziny – tyle powinno wystarczyć ambitnemu amatorowi, by przebiec maraton.

Hitem ostatnich miesięcy są opaski fitness, które potrafią mierzyć codzien-

ną aktywność – jeśli jesteście ciekawi, jaki dystans przebywacie lub ile kroków stawiacie, idąc do pracy, to gadżet dla was. Najczęściej urządzenia tego rodzaju da się sparować z telefonem, a dane z nich pozyskiwane można bez problemu przenieść do wspomnianych serwisów dla aktywnych. Niektóre opaski są również świetnymi asystentami dla smartfonów – można np.

włączyć na nich powiadomienia o odebranych połączeniach lub nieprzeczytanych mailach.

Bardziej zaawansowani amatorzy prędzej czy później będą chcieli dokładniej monitorować pracę organizmu podczas wysiłku – tu nieodzowne stają się **pulsometry**. To kolejna klasa urządzeń, które działają w połączeniu ze smartfonem, i najlepsze rezultaty osiągniemy, zapisując historię treningów za pomocą wybranej

wych – to urządzenia, które pozwalają stworzyć zapis najbardziej nawet szalonych wyczynów. Standardem dziś już jest, że te sprząty – na ogół zamknięte w wodoszczelnej, odpornej na upadki obudowie – nagrywają obraz w rozdzielczości Full HD lub umożliwiając robienie serii zdjęć układających się w timelapse.

Testowaliśmy soft i urządzenia ze wszystkich wcześniej wymienionych grup – najlepsze z nich wraz z krótkim

Smartfon z odpowiednią aplikacją może was zmotywować do regularnych treningów.

wcześniej aplikacji w powiązanim z nią serwisie sportowym. Najtańsze pulsometry kosztują ok. 150 zł, najdroższe – nawet grubo powyżej tysiąca. W tym ostatnim przypadku to już jednak specjalistyczny, samodzielny sprzęt np. w postaci zegarka.

W naszym zestawieniu akcesoriów nie mogło zabraknąć **kamerek sporto-**

omówieniem znajdziecie na kolejnych stronach.

Oczywiście by ruszyć się sprzed komputera, nie musicie kupować żadnego sprzętu – ale gadżety, jak to gadżety, powstały, by umilać życie. Spróbujcie więc chociażby pobawić się telefonem – a kto wie, może złapiecie bakcyla i formę na nadchodzące lato?

1. miejsce

Endomondo



Cena: darmowe

Systemy: Android, iOS, WP8



To najpopularniejszy **tracker aktywności** – jeśli macie znajomych sportowców, istnieje duża szansa, że są właśnie tutaj. Serwis ten jest również najbardziej opłacalny, jeśli chodzi o koszty dotyczące opcji premium na stronie WWW: co prawda m.in. za dostęp do szczegółowych danych zwią-

zanych z czujnikami tętna i osobistych rekordów trzeba zapłacić, ale to 30 \$ – najmniej spośród wszystkich liczących się trackerów.

PODSUMOWANIE

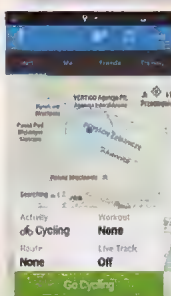
■ najpopularniejszy tracker na rynku • sporo dyscyplin • przejrzysty plan premium i najniższe opłaty

■ dostęp do osobistych rekordów ukryty za paywallem

OCENA
8+

2. miejsce

RunKeeper



Cena: darmowe

Systemy: Android, iOS, WP8

Chyba najpoważniejszy konkurent Endomondo. W oczy rzuca się to, że **jest jednym z najdroższych serwisów tego typu** – podobnie jak inne stawia jednak na przejrzystość opłat, nie ma tu dodatkowej płatnej aplikacji. Więcej opcji dostępnych jest tu też za darmo: śledzenie rekordów

możliwe jest dla każdej dyscypliny z osobna bez dodatkowych opłat.

PODSUMOWANIE

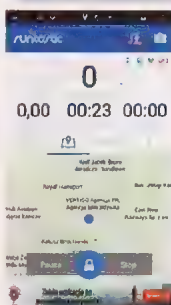
■ całkiem dużo opcji w wersji darmowej • przejrzysty plan premium • estetyczny i przejrzysty wygląd serwisu

■ drogi plan premium

OCENA
8+

3. miejsce

Runtastic



Cena: darmowe, wersja premium – 16-20 zł

Systemy: Android, iOS, WP8

Mamy tu aż 63 dyscypliny do wyboru. Dysponuje podobnymi opcjami co Endomondo, jednak **by cieszyć się pełną funkcjonalnością, trzeba dokupić jeszcze aplikację PRO**, do której ponadto trafiło sporo opcji, m.in. pomiar tętna czy komunikaty głosowe dotyczące treningu. Również za śledzenie rekordów trzeba zapłacić. Oprócz podstawowej apki osiągalny jest szereg innych, związanych z fitnesssem.

PODSUMOWANIE

■ bardzo dużo dyscyplin do wyboru • opcjonalne aplikacje i aktywności fitness

■ oprócz abonamentu jest aplikacja w wersji PRO • płatne rekordy i plany treningowe

OCENA
7+

Coś dla telefonu

Aplikacje, o których piszę obok, to nie wszystko – niezbędne są też akcesoria do telefonu. Podstawą jest naramienna opaska, dzięki czemu np. jeżdżąc na rowerze czy biegając, nie będziemy musieli przez cały czas trzymać go w ręce. Polecam w tym miejscu odwiedzić serwisy aukcyjne – **futerał z rzepem dostaniecie tam już za kilkanaście zł plus koszty przesyłki**. Pamiętajcie, by kupić go w rozmiarze odpowiednim do swojego telefonu – można to zrobić poprzez dobranie futerału względem przekątnej ekranu lub decydując się na akcesoria stworzone pod konkretny model smartfona.



Oczywiście możemy nabyć również markowe lub bardziej zaawansowane akcesoria – w takim przypadku należy się jednak liczyć z wyższą ceną – kilkudziesięciu lub nawet kilkuset złotych. Wybażerzone osłony ochronią nasz sprzęt przed skutkami upadku lub zabezpieczą przed wilgocią.

Możemy zdecydować się na mocowanie na ramieniu, przy pasie lub nawet specjalny futerał przeznaczony do przyczepienia do dłoni. Fani dwóch kółek znajdą oczywiście również coś, dzięki czemu przykręć smartfona do kierownicy.

PORÓWNANIE

	Endomondo	RunKeeper	Runtastic	Fitness – Home & Gym Workouts	TotalFitness
Koszt konta premium WWW	5,99 \$ (miesiąc), 29,99 \$ (rok)	9,99 \$ (miesiąc), 39,99 \$ (rok)	19,90 \$ (3 m-ce), 34,90 \$ (rok)	6,99 \$ (miesiąc), 29,99 \$ (rok)	brak
Powiązany serwis WWW	endomondo.com	runkeeper.com	runtastic.com	virtuagym.com	brak
Liczba dostępnych dyscyplin lub ćwiczeń siłowych	48 dyscyplin	14 dyscyplin (GPS), 32 dyscypliny (krokometr)	63 dyscypliny	kilkaset dyscyplin i ćwiczeń siłowych, dodatkowe w opcji premium	109 ćwiczeń siłowych
Plany treningowe lub plany ćwiczeń	kreacja i interwały w opcji premium	19 (łącznie 27 z opcjami premium)	interwały w wersji PRO, kreacja z treningami w opcji premium	18 (łącznie 123 z opcjami premium)	9 (łącznie 26 z opcjami premium) plus kreacja z opcjami premium
Obsługa pulsometrów	tak, strefy tętna w opcji premium	tak, strefy tętna w opcji premium	tak, strefy tętna w opcji premium	nie	nie
Śledzenie rekordów	tak, w opcji premium	tak	tak, w opcji premium	nie	nie
Opcje społecznościowe	tak	tak	tak	tak	nie

4. miejsce

Fitness – Home & Gym Workouts



Cena: darmowe

Systemy: Android, iOS

Przede wszystkim dla fanów fitness i siłowni, choć serwis WWW apki zaczyna upodabniać się do wcześniej przedstawionych witryn. Mamy tu wiele setek przedstawionych w aplikacji ćwiczeń i treningów – te ostatnie jednak głównie w wersji płatnej.

Sama **aplikacja niestety jest niestabilna** – w moim przypadku często się zawieszała.

PODSUMOWANIE

■ setki ćwiczeń siłowych, dyscyplin, planów treningowych • opcjonalna aplikacja do śledzenia aktywności GPS...

■ ...niestety słaba • wiele płatnych opcji

OCENA
7

5. miejsce

TotalFitness



Cena: darmowe, wersja premium – 16,87 zł

Systemy: Android, iOS, WP8

Apka nie jest powiązana z żadnym serwisem społecznościowo-sportowym. Ale mamy tu ponad setkę ćwiczeń siłowych wraz z ich całkiem wyczerpującymi opisami. Znalazło się miejsce również na plany treningowe – większość jednak dostępna jest w płatnej wersji aplikacji. **Początkującym wystarczy darmowa wersja**, bardziej zaawansowani pewnie skuszą się na edycję płatną.

PODSUMOWANIE

■ całkiem dużo ćwiczeń w darmowej wersji • asystent żywieniowy • dużo treningów...

■ ...choć większość płatna • kiczowaty wygląd • brak powiązania z apką serwisu

OCENA
6+

SŁUCHAWKI

1. miejsce JBL Synchros Reflect BT

Cena: 400 zł | Dostarczył: JBL | www.jbl.com

PARAMETRY • Przeniesione częstotliwości: 10 Hz – 22 kHz • Przetworniki: 8,5 mm • Długość kabla: brak • Sposób podłączenia: Bluetooth 3.0, A2DP, AVRCP, HFP, HSP • Wbudowany mikrofon: tak • Inne: na kablu regulacja głośności i przycisk wielofunkcyjny, trzy zestawy gumek do wyboru, kabel USB • Waga: 48 g

Bardzo ciekawe słuchawki – **grają** moim zdaniem **najlepiej spośród** zgromadzonych na tej stronie. W opakowaniu znajdziemy trzy różniące się wielkością gumki – trzeba sobie dobrać optymalny rozmiar, by dobrze przylegały i nie rozszczelniały kanału dousznego, tym bardziej że są dość krótkie. Są też bardzo wygodne i pewnie leżą w uszach, dzięki specjalnemu wyprofilowaniu dosłownie wkręca się je w małżowinę. Na kablu znajdują się wielofunkcyjny przycisk i regulacja głośności. U nasady obu słuchawek kryją się magnesy, dzięki którym nieużywany sprzęt możemy bezpiecznie zawiesić na szyi, spinając razem słuchawki. Można to robić bez obaw, bo **są powleczone gumą i odporne na pot**. Z komórką Synchros łączy się za pomocą Bluetooth 3.0,



bateria zaś w moim przypadku wystarczała na niecałe 5 godzin. To bardzo dobry sprzęt, co jednak odbija się na cenie.

PODSUMOWANIE

➤ świetny dźwięk • odporna na pot obudowa • wygodne i pewnie siedzą w uszach • przydatne magnesy do zawieszania na szyi
❑ trochę zbyt krótkie gumki • drogie są

OCENA
8+

2. miejsce Jabra Sport Coded

Cena: 115 zł | Dostarczył: Jabra | www.jabra.pl

PARAMETRY • Przeniesione częstotliwości: brak danych • Przetworniki: brak danych • Długość kabla: 65 cm + 60 cm • Sposób podłączenia: mini-jack • Wbudowany mikrofon: tak • Inne: na kablu regulacja głośności i przycisk wielofunkcyjny, przedłużacz kabla, alternatywna końcówka dla wybranych telefonów, klipsy mocujące, futerał, trzy rodzaje gumek dousznych • Waga: 30 g

Przemyślane słuchawki – długość kabla to tylko 65 cm, dzięki czemu świetnie współpracują z telefonem przypiętym na ramieniu. Jednak niech się nie obawiają osoby noszące telefon przy pasie, bo w zestawie znajdziemy przedłużacz, a także alternatywną końcówkę mini-jacka. Oprócz tego dostajemy futerał i różne gumki douszne – jest to o tyle istotne, że standardowe są dość niewygodne i warto je wymienić.

Pod względem dźwięku są dość przeciętne, co słyhać szczególnie przy muzyce rockowej, gdzie średnie tony prezentują się gorzej od reszty. To jednak również dobrze może być kwestią tego, że Sport Coded nie jest modelem dokanałowym, przez co nie



wycina otoczenia tak jak słuchawki bardziej penetrujące ucho. Dużą zaletą jest cena: za niecałe 120 zł dostajemy dopracowany, markowy sprzęt, do tego odporny na kurz i wilgoć.

PODSUMOWANIE

➤ dobra cena • bogate wyposażenie dodatkowe • przemyślana konstrukcja
❑ grają dość przeciętnie • standardowe gumki trochę niewygodne

OCENA
8

3. miejsce Jabra Sport Rox Wireless

Cena: 349 zł | Dostarczył: Jabra | www.jabra.com

PARAMETRY • Przeniesione częstotliwości: 20 Hz – 20 kHz • Przetworniki: brak danych • Długość kabla: 1,7 m • Sposób podłączenia: Bluetooth 4.0, AVRCP, NFC • Wbudowany mikrofon: tak • Inne: na kablu regulacja głośności i przycisk wielofunkcyjny, cztery komplety gumek, trzy komplety zaczepów, futerał • Waga: 65 g

Dobry bezprzewodowy zestaw słuchawkowy Jabra. Ponownie w opakowaniu sporo bonusów: ochronny futerał, różniące się wielkością gumki i wkładane w zagłębienia małżowiny zaczepy, kod na aplikację Jabra Sound. To słuchawki dokanałowe, jednak by się pewniej trzymały, trzeba skorzystać z dodatkowych zaczepów – bołców, które układają się w małżowinie. Niestety, ich mocowanie do słuchawek nie jest intuicyjne – by dobrać i ustawić odpowiedni rozmiar w idealnej pozycji, straciłem grubo ponad godzinę. Same słuchawki grają dość dobrze i są zgodne ze standardem Dolby, można się **przyczepić do tego, że dźwięk czasem sprawia wrażenie, jakbyśmy byli w dużym, pustym pomieszczeniu, i jest to niezależne od ustawień**

odtwarzacza, co podczas biegania na otwartej przestrzeni jednak bywa nieco denerwujące. W zestawie ze słuchawkami dostajemy aplikację Jabra Sound – nic szczególnego, wolę tradycyjnego Powerampa. Świetnym bajerem są magnesy pozwalające zaczepić na szyi zestaw – słuchawki wówczas automatycznie przechodzą w stan uśpienia, oszczędzając mocną, wystarczającą na ponad 5 h godzin pracy baterię.

PODSUMOWANIE

➤ świetne magnesy i automatyczny stan uśpienia • sporo gumek i zaczepów różnych rozmiarów do wyboru • odporne na zachłapanie i zakurzenie • wydajna bateria
❑ nieintuicyjne mocowanie zaczepów • odczuwalny pogłos w brzmieniu

OCENA
8

4. miejsce Yurbuds Focus 400

Cena: 200 zł | Dostarczył: JBL | www.jbl.com

PARAMETRY • Przeniesione częstotliwości: brak danych • Przetworniki: 15 mm • Długość kabla: 1,25 m • Sposób podłączenia: mini-jack • Wbudowany mikrofon: tak • Inne: na kablu regulacja głośności, przycisk wielofunkcyjny, futerał, dwa komplety gumek • Waga: 26 g

Słuchawki, które udają model dokanałowy – w rzeczywistości jednak to urządzenie z tradycyjnymi, większymi przetwornikami krytymi silikonowymi nakładkami w dwóch rozmiarach do wyboru. W każdym przypadku gumki te posiadają dokanałowe wypustki, co dla wielu może być zaletą – ale słuchawki nie odcinają od otoczenia tak skutecznie, a hybrydowa budowa sprawia, że założyć je trudno.

W ogóle nie pomagają w tym również zakładane za ucho plastikowe obręcze, które są zdejmowane – teoretycznie to zaleta, w praktyce jednak bardzo często odczepiają się przy próbie ustawienia pozycji słuchawki. Serio, **założyć Focus 400, by wygodnie leżały w uszach, to droga przez mękę**. Ale jak już się uda, nie spadną nawet, jak

będziecie robić najwymyślniejsze figury z deską na rampie – trzymają się uszu jak przyklejone.

Nieużywane można zawiesić na szyi przy pomocy wbudowanych magnesów – pod tym względem nie odstają od konkurencji. Materiał robi wrażenie taniego plastiku, ale dzięki użyciu tworzyw cała konstrukcja jest odporna na pot.

PODSUMOWANIE

➤ bardzo pewnie siedzą w uszach • dwie pary nasadek dokanałowych na tradycyjne słuchawki • ukryte w słuchawkach magnesy • odporne na pot
❑ założyć je to katorga • grają przeciętnie

OCENA
7

JAKI PLAYER?

Dziennikarski obowiązek każe chwalić jeden produkt, polecić jednocześnie alternatywę, ale tym razem jednak tego nie zrobię. Z prostego powodu: odkąd Winamp wyzionął ducha, najlepszym odtwarzaczem dla Androida jest Poweramp. To płatny program dla urządzeń na Androidzie, kosztuje 16,90 zł – ale wart jest każdego grosza. Używam go już od ponad roku, był zainstalowany na wielu komórkach – zawiesił się raz. Dostajemy sporo opcji regulacji dźwięku (całkiem zaawansowany korektor, podbijanie basów i sopranów), zarządzanie biblioteką, listami, informacje na temat płyt. Z kolei widżety pozwalają na łatwą kontrolę z poziomu dowolnego ekranu. Świetna rzecz!

DOKANAŁOWE CZY TRADYCYJNE?

Prywatnie bardziej cenię modele dokanałowe – oferują na ogół lepszej jakości, czystszy dźwięk. Bardzo często jest to związane nie tyle ze specyfikacją samych słuchawek, ale raczej z faktem, że lepiej odcinają otoczenie. Ale stwarza to dwa problemy. Pierwszy to pot – np. przy dłuższym bieganiu może dojść do sytuacji, że zwilżone gumki dosłownie przysysają się do ucha, co może np. powodować nieprzyjemne uczucie pulsowania przy każdym kroku lub zmieniać charakterystykę dźwięku. Drugi problem to bezpieczeństwo – używając słuchawek dokanałowych, często zwyczajnie nie słyszymy, co się dookoła dzieje, a niekiedy może to przynieść opłakane skutki. Warto mieć ten fakt na uwadze!

OPASKI FITNESS

1. miejsce **Xiaomi Mi Band**Cena: 75 zł | Dostarczył: CD-ACTION | www.cdaction.pl

PARAMETRY - Wyświetlacz: brak - Wbudowane sensory: akcelerometr - Komunikacja: Bluetooth 4.0, micro-USB (do ładowania) - Deklarowany czas pracy na jednym ładowaniu: 30 dni - Wymagania: smartfon z Androidem 4.4 lub iOS-em 7.0 - Inne: wymienny pasek, trzy diody LED, dołączony kabel do ładowania przez USB, wodoodporność (IP67) - Waga: 13 g - Wymiary: 37 x 14 x 9 mm (rdzeń), obwód paska 157-205 mm

Rewelacja, jeśli chodzi o **stosunek możliwości do ceny**. Za mniej niż 80 złotych (tyle wynosi cena przy zakupie bezpośrednio w Chinach, na przykład na serwisie dx.com – wysyłka pocztą jest darmowa) dostaje się dokładny krokometr, urządzenie do automatycznego monitorowania snu z funkcją budzenia, gdy jest on lekki, a także powiadamiania wibracjami o połączeniach przechodzących (można oczywiście ustawić czas, po jakim będzie wibrowało). W wymienionym zakresie działa ono zarówno z dowolnym smartfonem z Androidem 4.4+, jak i iOS-em 7.0+. Posiadacze sprzętu z Robocikiem mogą także skorzystać z softu alternatywnego, który zwiększa możliwości, jeśli chodzi o powiadomienia, ale kosztem odczuwalnego skrócenia czasu życia baterii. Teoretycznie wynosi on

miesiąc, ale przy normalnym użytkowaniu jest nawet dwa razy dłuższy. Do zalet trzeba jeszcze dodać wodoodporność (IP67) i wysoką jakość wykonania, która nie odstaje od sprzętu kilkakrotnie droższego. Do ideału brakuje w zasadzie tylko pulsmetru i ekranu wyświetlającego godzinę. Ale za tę cenę – grzechu warta.

PODSUMOWANIE

➤ **rewelacyjna cena • jakość wykonania • bardzo długi czas pracy • automatyczny monitoring snu • powiadomienia wibracjami**

❌ **przy tej cenie – brak, choć na upartego przydałby się ekran do wyświetlania godziny**

2. miejsce **Garmin Vívofit 2**Cena: 554 zł | Dostarczył: Garmin | www.garmin.com/pl-PL

PARAMETRY - Wyświetlacz: LCD - Wbudowane sensory: akcelerometr - Komunikacja: Bluetooth 4.0 - Deklarowany czas pracy na bateriach: ponad rok - Wymagania: smartfon z Androidem 4.3 lub iOS-em 6 - Inne: wymienny pasek, sygnalizacja dźwiękowa, podświetlenie, wodoodporność 5 ATM - Waga: 25 g - Wymiary: 21 x 11 mm (rdzeń, długość zależna od paska), obwód paska 120-175 lub 152-210 mm

Najnowsza opaska od Garmina działa na dwóch pastylkowych bateriach, dzięki czemu **według deklaracji producenta będzie funkcjonować ponad rok**. Baterie można wymienić – śrubki ukryte są pod niezależną od urządzenia opaską o regulowanej długości, której zapięcie sprawia wrażenie bardzo pewnego. Mało tego – w pudełku znajdziemy dwa różniące się wielkością paski, dzięki czemu każdy dobierze optymalny rozmiar. Jak każda inna – monitoruje liczbę kroków, a oprócz tego mamy dostęp do informacji, ile nam brakuje do osiągnięcia wcześniej założonego celu.

Ponadto opaska liczy przebyty przez nas dystans, podaje liczbę spalonych kalorii, a także datę i godzinę. Pomaga nam zachować aktywność, pilnując, by

nie siedzieć zbyt długo w jednym miejscu. Możemy też monitorować fazę snu. Na osobną pochwałę zasługuje ekosystem urządzenia – serwis WWW jest przejrzysty, sporo tu opcji, pozytywnie wyróżnia się również oprogramowanie na komórce, choć tu już dystans do konkurencji jest mniejszy. Podobnie jak inne opaski jest wodoodporna – możemy np. brać z nią prysznic lub chodzić na pływalnię. Ogólnie świetny sprzęt, tylko ta cena...

PODSUMOWANIE

➤ **świetne wykonanie • przemyślana konstrukcja • czas działania – ponad rok!**

❌ **droga!**

3. miejsce **Polar Loop**Cena: 330 zł | Dostarczył: Sport Consulting | www.sportconsulting.pl

PARAMETRY - Wyświetlacz: LED - Wbudowane sensory: akcelerometr - Komunikacja: Bluetooth 4.0, gniazdo kabla ładującego - Deklarowany czas pracy na jednym ładowaniu: 6 dni - Wymagania: smartfon z Androidem 4.3 lub iOS-em 6 - Inne: podświetlenie, wodoodporność 20 m, współpraca z pulsometrem Polar - Waga: 80 g - Wymiary: szerokość do 20 mm, grubość do 10 mm, obwód paska 145-240 mm

Opaska fitness współpracująca z ekosystemem firmy Polar – producenta bardziej zaawansowanego sprzętu sportowego. Monitoruje liczbę kroków, rozpoznając przy tym intensywność aktywności, rozróżnia również fazy snu. Oprócz tego na ekranie LED podaje aktualny czas, postępy w osiągnięciu wcześniej rozpisanych celów treningowych oraz liczbę spalonych kalorii.

Bateria starcza na mniej więcej tydzień, co nie jest dobrym wynikiem na tle konkurencji. Ładujemy ją, podpinając np. do komputera kabel USB, który do zegarka przypinamy za pomocą magnetycznej końcówki – wygodne, ale trzeba pamiętać o przewodzie, bo nie jest standardowy i z ładowarki do telefonu nie skorzystamy. Ponarzekam

jeszcze na **pasek: regulacja jego długości odbywa się poprzez... odcinanie** zbędnych segmentów i przekładanie mocowania do kolejnych. Przed wykonaniem „operacji” dobrze więc się zastanówcie.

Problem w tym, że **konstrukcja nie przewiduje wymiany całego paska**. Szkoda, zwłaszcza że sprzęt jest bardzo estetyczny i dokładny, jeśli chodzi o pomiar.

PODSUMOWANIE

➤ **wygodna obsługa • dobra jakość wykonania • przejrzysty ekran**

❌ **złe pomyślane regulacja obwodu paska • bateria starcza na jakiś tydzień**

4. miejsce **Jawbone UP24**Cena: około 150 zł (używany) | Dostarczył: CD-ACTION | www.cdaction.pl

PARAMETRY - Wyświetlacz: brak - Wbudowane sensory: akcelerometr - Komunikacja: Bluetooth 4.0, gniazdo kabla ładującego - Deklarowany czas pracy na jednym ładowaniu: do 14 dni - Wymagania: smartfon z Androidem 4.3 lub iOS-em 6 - Inne: przycisk przełączania trybu pracy, brygosczełna - Waga: 10 g - Wymiary: długość paska w zależności od rozmiaru (od 140 mm dla S do 200 mm dla L)

Jedna z pierwszych opasek fitnessowych, które potrafiły przesyłać dane do smartfona bezprzewodowo, przez Bluetootha, dzięki czemu korzystanie z niej jest równie wygodne co z nowszych modeli. Jej popularność sprawia, że nie ma problemu z kupnem używanych egzemplarzy w dobrym stanie technicznym – nowe, za około 350 zł, po pojawieniu się Mi Band, trudno polecić, bo możliwości obu tych urządzeń są dość podobne. UP24 wygrywa, jeśli chodzi o **opcje społecznościowe oraz motywacyjne**, można ją bowiem ustawić tak, by po odpowiednio długim bezruchu przypominała wibracjami o konieczności rozprostowania kości. Obudowa jest odporna na zalanie, ale nie nadaje się do pływania. Wbudowany akumulator wystarcza na mniej więcej tydzień. Na tle konkuren-

cji gorzej rozwiązano sposób monitorowania snu – tryb ten trzeba aktywować ręcznie.

Jeśli chodzi o zgodność z urządzeniami mobilnymi, UP24 wymaga Androida 4.3 lub nowszego i Bluetootha 4.0, a w przypadku iOS-a – systemu w wersji co najmniej 7.0.

PODSUMOWANIE

➤ **cena egzemplarzy używanych • jakość wykonania • długi czas pracy • powiadomienia wibracjami • zgodna z Androidem i iOS-em • sporo opcji społecznościowych**

❌ **małe możliwości regulacji obwodu (ale jest dostępna w wielu rozmiarach)**

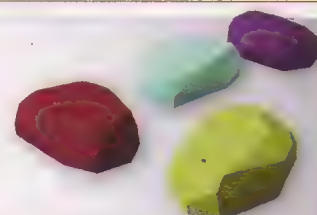


BLUETOOTH LOW ENERGY

Coraz więcej akcesoriów sportowych współpracuje ze smartfonami, używając Bluetootha Low Energy, który jest znany również jako BLE lub Bluetooth Smart. Niestety, nie wszystkie telefony mają taką możliwość. Teoretycznie problemów nie powinno być w przypadku urządzeń Apple'a od 4S w górę oraz nowszych sprzętów działających na Androidzie 4.3 – w praktyce różnie

z tym bywa, szczególnie w tańszych, bardziej budżetowych modelach, w których zastosowano poprzednią wersję Bluetootha. O ile telefony są kompatybilne wstecz i każdy, który ma obsługę BLE, będzie też korzystał ze starszych, o tyle akcesoria łączące się za pomocą najnowszego protokołu niestety nie zrobią ze starszego użytku. Sprawdźcie koniecznie specy-

fikację swojego telefonu! Jest to tym ważniejsze, że wkrótce czeka nas najprawdopodobniej wysyp modeli korzystających z nowego protokołu. Fitness i medycyna są tu najbardziej oczywistymi zastosowaniami, ale warto też wymienić opracowywane m.in. przez Polaków tzw. beacons, czyli urządzenia służące np. do nawigacji wewnątrz budynków.



➤ **Te niepozorne kawałki plastiku mogą być użyte do nawigacji wewnątrz budynku czy różnego rodzaju działań marketingowych.**

PULSOMETRY

1. miejsce Polar H7 Heart Rate Sensor

Cena: 225 zł | Dostarczył: Sport Consulting | www.sportconsulting.pl

PARAMETRY • Komunikacja: Bluetooth 4.0 LE, bezprzewodowa 5 kHz (GymLink) • Zgodność: iOS 5.0 lub nowszy, Android 4.3 lub nowszy, urządzenia zgodne z GymLink • Zasilanie: bateria CR2025 • Waga: 80 g

Podstawowy i w porównaniu z bardziej zaawansowanymi sprzętami najbardziej ekonomiczny z pulsometrów. Nosimy go pod koszulką, na piersi, przymocowany na dołączonym do urządzenia pasie, co nie dla każdego może być wygodne. **Z telefonem łączy się za pośrednictwem Bluetootha w wersji 4.0 LE – pamiętajcie więc, by upewnić się, że wasz telefon wspiera ten standard.**

Dzięki wykorzystaniu energooszczędnej komunikacji bezprzewodowej bateria wytrzyma do roku – ale to tak czy inaczej nie problem, bo można ją łatwo wymienić. Pulsometr jest wodoodporny, bez problemu współpracuje z popularnymi trackerami. Cena jest na akceptowalnym poziomie, ale

jak komuś nie zależy na renomowanej marce, może poszukać tańszych zamienników – pojawia się ich na rynku coraz więcej. Wciąż są też dostępne pulsometry działające przy użyciu wcześniejszej wersji Bluetooth.

PODSUMOWANIE

■ dokładny pomiar • prosty w obsłudze
■ zgodny ze wszystkimi liczącymi się aplikacjami • długi czas pracy na baterii

■ są na rynku tańsze pulsometry

OCENA
8+

2. miejsce Jabra Sport Pulse Wireless

Cena: 750 zł | Dostarczył: Jabra | www.jabra.pl

PARAMETRY • Przeniesione częstotliwości: brak danych • Przetworniki: 6 mm • Długość kabla: bezprzewodowe, bateria do 5 h • Sposób podłączenia: Bluetooth 4.0 • Wbudowany mikrofon: tak • Inne: na kablu regulacja głośności i przycisk wielofunkcyjny, wbudowany pulsometr, po cztery rodzaje gumek dokanałowych i osłonek, futek, firmowe oprogramowanie (iOS i Android), zgodność z zewnętrznymi trackerami, parowanie NFC • Waga: 16 g

Pulsometr jest w tym przypadku zintegrowany ze słuchawkami bezprzewodowymi. Najpierw parujemy PulseWireless z telefonem tak jak każdy inny zestaw Bluetooth, a potem – już z poziomu wybranej aplikacji, np. Endomondo – za pomocą opcji wykrywania urządzeń Bluetooth Smart łączymy telefon z pulsometrem. Czujnik jest ukryty w lewej słuchawce, w efekcie do małżowiny wkładamy nie tylko końcówkę odpowiadającą za dźwięk, ale i szerszą część obudowy.

Wbrew pozorom, za sprawą dołączonych w komplecie zestawów gumek i osłonek różnych rozmiarów, to wygodny sprzęt. Trzeba jednak poświęcić sporo czasu, by dobrać odpowiednie ich wersje. W działaniu urządzenie

sprawuje się wyśmienicie: choć słuchawkom brakuje nieco basu, nie jest to coś, czego nie da rady ogarnąć korektorem, grają więc dobrze, a i pulsometr sprawdza się w boju wyśmienicie – dokładnością pomiaru nie odbiega od tradycyjnych pasów. W zasadzie jedynym mankamentem jest cena: **to absurdalnie drogie urządzenie** – ale jak poszukacie, można je znaleźć czasami za o wiele niższą kwotę.

PODSUMOWANIE

■ pulsometr zintegrowany ze słuchawkami • zgodne ze znanymi trackerami • niezła bateria

■ absurdalnie drogie • słaby bas

OCENA
8

3. miejsce Garmin Fenix 3

Cena: 2000 zł | Dostarczył: Garmin | garmin.com/pl

PARAMETRY • Wyświetlacz: kolorowy LCD 1,2", 218 x 218 pik • Wbudowane sensory: akcelerometr, magnetometr, ciśnieniomierz, wysokościomierz, GPS, GLONASS, zewnętrzny pulsometr • Komunikacja: Bluetooth, Wi-Fi, ANT+, micro-USB • Deklarowany czas pracy na jednym ładowaniu: do 6 tygodni • Wymagania: nie dotyczy • Inne: obsługa 12 dyscyplin, wodoodporność (10 ATM), funkcja multisport, zgodny z Garmin Connect • Wymiary: 51 x 51 x 16 mm (rdzeń) • Waga: 186 g

To nie pulsometr, a w zasadzie **cały system, w którym mierzenie tętna podczas aktywności sportowej to tylko jedna z funkcji.** To zegarek kierowany do profesjonalistów lub bardzo zaawansowanych amatorów. Świadczy o tym chociażby to, że jedną z dyscyplin jest niedostępny zwykłym śmiertelnikom triathlon, a cena – cóż, od razu podbija puls do 120 uderzeń na minutę. Zegarek potrafi śledzić trasę, tętno i warunki towarzyszące uprawianiu wielu dyscyplin: można z nim jeździć na rowerze, biegać, wspinać się, jeździć na nartach, nawet pływać. W niektórych przypadkach mamy po kilka rodzajów danej dyscypliny. We wszystkich sprzęt zbiera komplet danych, a przy użyciu będącego w zestawie pulsometru również tętno, szacując

zakresy tlenowe. Ekran jest przejrzysty, obsługa – bardzo łatwa. Urządzenie możemy połączyć z telefonem lub siecią Wi-Fi – wówczas automatycznie synchronizuje się z serwisem Garmin. By zakupować się z innymi trackerami, trzeba synchronizować dane, co jest mniej lub bardziej uciążliwe, w zależności od docelowego serwisu.

PODSUMOWANIE

■ świetne wykonanie • sporo opcji pomiarów • możliwość uprawiania wielu dyscyplin • bardzo łatwa obsługa • bardzo dokładny i szybki GPS • pulsometr w zestawie

■ drogi • amatorzy nie wykorzystają go w pełni

OCENA
7

4. miejsce SMS Audio BioSport

Cena: 500 zł | Dostarczył: SystemBank | polaroidusa.pl

PARAMETRY • Przeniesione częstotliwości: brak danych • Przetworniki: brak danych • Długość kabla: 1,3 m • Sposób podłączenia: mini-jack • Wbudowany mikrofon: tak • Inne: na kablu przycisk wielofunkcyjny i wyłącznik pulsometru, wbudowany pulsometr, trzy komplety gumowych nakładek, futek, zgodność z RunKeeperem • Waga: 52 g

Kolejne słuchawki z wbudowanym pulsometrem. Tyle że tym razem jest to zestaw przewodowy, który **nie wymaga ładowania** – do prawidłowego działania wystarczy wpięcie kabla do gniazda słuchawkowego. Podobnie jak w przypadku Jabry oprócz części odpowiadającej za dźwięk (tu w formie gumowej nakładki na przetwornik tradycyjnej wielkości, to nie są typowe dokanałówki) mamy w jednej ze słuchawek czujnik pulsometru – całość wkładamy do ucha.

Na szczęście słuchawki są wygodne i również przy dłuższych dystansach nic nie uwiera. A nawet jeśli – w komplecie mamy trzy komplety nakładek, więc każdy powinien znaleźć najlepszy rozmiar. Jak przystało na model przewodowy, są nieco tańsze od konkuren-

cyjnej Jabry – ale niewiele. To wciąż absurdalnie drogi sprzęt.

Największą jednak wadą jest co innego – **na razie współpracują jedynie z RunKeeperem**, co dyskwalifikuje je wśród użytkowników innych serwisów. Sytuacja ta ma się wkrótce zmienić, ale jak dotąd fakt ten znacząco wpływa na obniżenie oceny. Nie licząc tego poważnego mankamentu – to bardzo dobry sprzęt.

PODSUMOWANIE

■ pulsometr zintegrowany z przewodowymi słuchawkami • nie wymagają ładowania • wygodne • dobrze grają

■ drogie • na razie zgodne tylko z RunKeeperem

OCENA
6

INNE DYSCYPLINY

Przedstawiony wyżej zegarek Garmin to sprzęt uniwersalny i stworzony z myślą o wielu aktywnościach. Jeśli jednak uważniej przejrzyte ofertę producentów zabawek dla sportowców, znajdziecie wśród nich elektronikę zaprojektowaną pod konkretne dyscypliny, co w zupełności wystarczy, jeśli oddajecie

się tylko jednej, określonej aktywności. Świetnym przykładem są np. zegarki dla pływaków (m.in. Garmin ma taki, testowany przez nas swego czasu), które potrafią mierzyć dystans i notować np. styl, jakim pływamy. Wypadałoby również wymienić szeroką gamę gadżetów dla fanów ekstremalnej jazdy na rowerach, przede wszystkim różnego rodzaju

urządzenia GPS z mapami bardzo dokładnie przedstawiającymi odwzorowanie terenu. Tego rodzaju wyspecjalizowane gadżety najczęściej zostawiamy w tyle pod względem możliwości bardziej uniwersalne i amatorskie rozwiązania – ale trzeba się liczyć z tym, że mogą kosztować naprawdę dużo, czasem grube tysiące złotych.

■ Garmin ma w ofercie także (drogi) sprzęt dla rowerzystów.



KAMERKI SPORTOWE

1. miejsce GoPro Hero 4 Silver Edition

POWER

Cena: 1850 zł | Dostarczył: Freeway OMT | www.freeway.com.pl

PARAMETRY • Sensor: 6 Mpix • Maksymalna rozdzielczość filmów: 3840 x 2160 przy 15 fps • Maksymalna rozdzielczość zdjęć: 12 Mpix • Obiektyw: 120 stopni, F2.0, f = 3,4 mm • Zoom: brak • Wyświetlacz: brak • Pamięć: karty microSD (maks. 64 GB) • Czas pracy na baterii: do 2 h (bateria 1160 mAh) • Inne: tryb zdjęć seryjnych, regulacja fps 15-240 zależnie od rozdzielczości, tryb zdjęć nocnych, wodoszczelna obudowa, dwa mocowania • Wymiary: 58 x 40 x 28 mm • Waga: 42 g



Coś dla ludzi, którzy potrzebują najlepszej jakości obrazu i mają bardzo dużo pieniędzy. Przede wszystkim możemy nagrywać w 4K. To jednak raczej ciekawostka, bo maksymalny framerate w tym przypadku wynosi 15 fps-ów. Wraz z obniżaniem rozdzielczości zyskujemy większą prędkość – z Full HD sprzęt radzi już sobie wyśmienicie, zapisując materiał w 60 kl./s. Świetną opcją są zdjęcia seryjne – kamera jest zdolna złapać 30 klatek 4K w ciągu sekundy – wszystkie rzecz jasna wyśmienitej jakości. Pogorszenie warunków świetlnych nie robi większego wrażenia na Hero 4: widać spadek jakości, ale w porównaniu do konkurencji jest on bardzo mały. Kamera wyposażona jest w dwa wyświetlacze: monochromatyczny, służący do wprowadzania ustawień,

i dotykowy LCD – głównie do podglądania materiału. Co tu dużo mówić – sprzęt marzenie, ale za tak wysoką jakość trzeba niestety zapłacić sporo, co zresztą musi wpłynąć na ocenę.

PODSUMOWANIE

➤ bardzo dużo trybów działania • wyśmienita jakość zdjęć i wideo • wygodna obsługa • dobrze radzi sobie z ciemnymi pomieszczeniami

➤ bardzo wysoka cena • jak komuś wystarczy 1080p przy 30 fps-ach – bez problemu znajdzie o wiele tańszy sprzęt

OCENA

8

3. miejsce Manta MM336

Cena: 265 zł | Dostarczył: Tracer | www.tracer.pl

PARAMETRY • Sensor: 8 Mpix • Maksymalna rozdzielczość filmów: 1920 x 1080 przy 30 fps • Maksymalna rozdzielczość zdjęć: 3264 x 2448 • Obiektyw: F3.1, f = 2,9 mm • Zoom: brak • Wyświetlacz: monochromatyczny • Pamięć: karty microSD do 32 GB • Czas pracy na baterii: brak danych (bateria 1000 mAh) • Inne: Wi-Fi, wodoszczelna obudowa i dwa mocowania (kask, rower) w zestawie, pilot, kabel • Wymiary: 61 x 38 x 25 mm • Waga: 39 g



Podobna możliwościami do kamery Tracera, ale pozbawiona ekranu. Tutaj mamy tylko monochromatyczny panel służący do zmiany ustawień. MM336 to budżetowy model, który zdolny jest do nagrywania w Full HD przy 30 klatkach na sekundę. Jak to robi – możecie przekonać się, zaglądając na naszą płytę, gdzie znajdziecie filmik z redakcyjnego spaceru. Moim zdaniem jest w porządku.

Warto zaznaczyć, że również tutaj przy gorszym oświetleniu jakość materiału znacząco spada, a w przypadku zdjęć – szum jest taki, że lepiej ich w ogóle nie robić. Obsługa jest banalnie prosta, w pudełku oprócz kamery znajdziemy wodoszczelną obudowę, dwa moco-

wania i pilota. Urządzenie wyposażono w moduł Wi-Fi, dzięki czemu można np. przeglądać filmy lub obsługiwać sprzęt z poziomu telefonu lub tabletu. Cena kamery Manty też jest zauważalnie niższa – jak ktoś szuka taniego rejestratora Full HD, będzie zadowolony.

PODSUMOWANIE

➤ bardzo atrakcyjna cena • dobrze radzi sobie z nagrywaniem materiału Full HD • akcesoria w zestawie

➤ zdjęcia są beznadziejne • brak ekranu do podglądu materiału

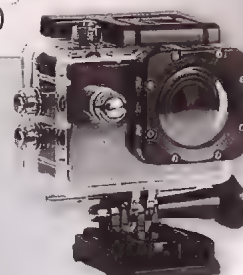
OCENA

8

2. miejsce Tracer Xtreme SJ 4000

Cena: 400 zł | Dostarczył: Tracer | www.tracer.pl

PARAMETRY • Sensor: AR0330 3,5 Mpix • Maksymalna rozdzielczość filmów: 1920 x 1080 przy 30 fps • Maksymalna rozdzielczość zdjęć: 12 Mpix • Obiektyw: brak danych • Zoom: 4 x (cyfrowy) • Wyświetlacz: kolorowy, 1,5 cala • Pamięć: karty microSD 2-32 GB • Czas pracy na baterii: 70 minut (nagrywanie wideo 1080p) • Inne: wodoszczelna obudowa i mocowanie samochodowe oraz rowerowe w zestawie, przejściówki, taśmy mocujące i zaciskowe, ładowarka z kablem USB • Wymiary: 59 x 41 x 30 mm • Waga: 58 g



Świetny sprzęt z gatunku tych tańszych – jawnie inspirowanych konkurencją spod znaku GoPro Hero. Już przy pierwszym kontakcie widać, że inwestycja jest dobra, bo w opakowaniu dostajemy komplet akcesoriów. Jest wodoszczelna obudowa, mocowanie na rower, na samochód, różnego rodzaju taśmy, nakrętki, przejściówki – sądzę, że mało kto będzie musiał dokupować coś więcej. Jak na sprzęt budżetowy – spisuje się bardzo dobrze. Materiały w Full HD nagrywa z prędkością 30 fps-ów, jakość zaś powinna zadowolić większość użytkowników. W pełnym świetle nie daje powodów do narzekań niemal wcale, nieco gorzej jest, gdy się ściemni – ale ja bez poczucia wstydu wrzucałbym takie filmy na YouTube'a.

Niestety – tego samego nie można powiedzieć o zdjęciach. Te robione w półmroku obarczone są bardzo wyraźnym szumem. Do wad należy zaliczyć też niedopracowany soft: kamera nie lubiła się z niektórymi kartami pamięci, nagrane filmy można przeglądać tylko po kolei, i to wstecz, materiały zaś nazywane są bardzo nieintuicyjnie.

PODSUMOWANIE

➤ dobra jakość wideo • bogaty zestaw akcesoriów • sporo trybów nagrywania, w tym pętla • jak na takie możliwości – bardzo atrakcyjna cena

➤ średniawo radzi sobie z fotami w ciemnych pomieszczeniach • niedopracowany soft • nie lubi się z niektórymi kartami pamięci

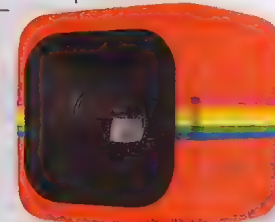
OCENA

8

4. miejsce Polaroid Cube HD Action Camera

Cena: 370 zł | Dostarczył: SystemBank | polaroidusa.pl

PARAMETRY • Sensor: 6 Mpix • Maksymalna rozdzielczość filmów: 1920 x 1080 przy 30 fps • Maksymalna rozdzielczość zdjęć: 2592 x 1944 • Obiektyw: 120 stopni, F2.0, f = 3,4 mm • Zoom: brak • Wyświetlacz: brak • Pamięć: karty microSD (maksymalnie 32 GB) • Czas pracy na baterii: 90 minut • Inne: magnes ukryty w obudowie, sterowanie przez przycisk wielofunkcyjny, wodoszczelność do 2 m • Wymiary: 35 x 35 x 35 mm • Waga: 29 g



To chyba najmniejsza kamera sportowa dostępna na rynku: ma postać sześcianu o krawędzi 3,5 cm. Dzięki pokryciu gumą i zabezpieczającemu panoramicznemu obiektywowi szkieletu sprzęt jest wodoszczelny do 2 m. By zajrzeć do wnętrza, trzeba użyć np. monety i odkręcić klapkę – w ten sposób dostaniemy się do slotu na kartę microSD (do 32 GB), gniazda micro-USB oraz przełącznika trybów pracy. Tych mamy dwa: kamera nagrywa w Full HD lub w 720p.

Jakość filmów jest bardzo wysoka, sprzęt do zmian jasności dostosowuje się szybko, choć widać, że robi to stopniowo. Gorzej z fotami: przy słabym świetle jakość fotografii jest bardzo

słaba. W porównaniu do konkurencji brakuje mi przede wszystkim akcesoriów w pudełku. Bateria? Wystarczy na półtorej godziny. Świetną sprawą jest ukryty w obudowie magnes, który pozwala przykleić sprzęt do metalowych powierzchni.

PODSUMOWANIE

➤ niewielkie rozmiary • fajna jakość wideo • stosunkowo niska cena • przydatny magnes ukryty w obudowie

➤ bardzo słaba jakość fot w ciemniejszych pomieszczeniach • bardzo skromna zawartość pudełka • brak ekranu do podglądu materiału

OCENA

7+

LATAJĄCE KAMERKI

Drony w połączeniu z małymi kamerkami wydają się wymarzoną platformą nagrywającą. Najprostsze, z wbudowanym aparatem, kosztują ok. 200-300 zł. Jeśli jednak chcecie mieć możliwość podwieszenia własnego rejestratora, trzeba się już liczyć z wydatkiem co najmniej 1000 zł. Oczywiście da się kupić również o wiele droższe zabawki: profesjonalne

modele wyposażone w stabilizatory kamery i zdolne do dźwigania większych urządzeń potrafią kosztować kilkadziesiąt tysięcy.

Jeśli jednak ktoś ma w sobie żylkę majsterkowicza, bez problemu może spróbować samodzielnie złożyć drona. W internecie bardzo łatwo można znaleźć nie tylko instrukcje krok po

kroku w naszym języku, ale także linki do sklepów z odpowiednimi częściami. Koszt w takim przypadku to ok. 3-4 tys. zł za dość zaawansowaną konstrukcję. Można jednak oszczędzić na osiągnięciach i złożyć budżetową wersję. Według informacji na forach zapalcieńców wówczas należy się liczyć z wydatkiem rzędu 1500 zł.



➤ Producenci droższych dronów mają zazwyczaj w ofercie mocowania do kamer, najczęściej dla GoPro Hero.

Asus G20

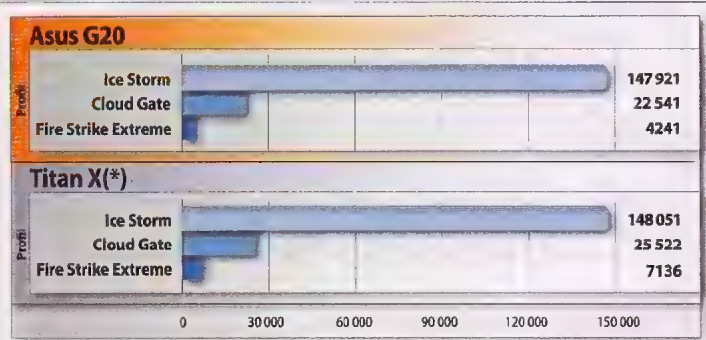
Cena: 7000 zł | Dostarczył: Asus | pl.asus.com

PARAMETRY • Procesor: Core i7-4790, 3,6 GHz (4 GHz Turbo) • Grafika: GeForce GTX 780 • Pamięć: 16 GB RAM, 128 GB SSD, 1 TB HDD • System: Windows 8.1 • Komunikacja: 4 x USB 3.0 (2 z przodu), 4 x USB 2.0, HDMI, 2 x DVI, DisplayPort, 6 x mini-jack z tyłu, 2 x mini-jack z przodu, Gigabit LAN, Wi-Fi ac, Bluetooth 4.0 • Inne: napęd Blu-ray, podświetlana obudowa (8 mln kolorów), zewnętrzne zasilacze (230 W i 180 W), wysuwana płaska antena Wi-Fi • Wymiary: 35,8 x 34 x 10,4 cm • Waga: 6,4 kg

Choć nie jest to najmniejszy gamin-gowy komputer na rynku, **na tle konkurencji wygląda jak reaktor jądrowy wśród maszyn parowych.** Mimo rozmiarów niewiele większych niż Xbox One w środku znalazł się topowy czterordzeniowy procesor Intel'a (choć bez „K” na końcu, nie da się go więc podkręcić) i GeForce GTX 780. I mimo że ta ostatnia została zastąpiona przez GTX 970 i 980, nadal trudno nazwać ją wąskim gardłem.

Zresztą – kartę można będzie również w przyszłości wymienić samemu. Bardzo pozytywne wrażenie robi także kultura pracy. **Przy niewielkim obciążeniu G20 pobiera około 20 W i jest niesłyszalny,** nawet jeśli stoi tuż przy monitorze. Kolejna sprawa to wyniki testów wydajności, ale tutaj zaskoczenia nie ma – to bardzo mocny sprzęt nie tylko na papierze. W Metro: Last Light Redux w maksymalnych detalach w Full HD osiągnął 38

TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU



(*) Platforma testowa

Procesor: Intel Core i7-3770K, Płyta główna: Asus P8X77-V Pro, Karta graficzna: Radeon HD 7970 i GeForce GTX 680, Pamięć: Corsair Vengeance 2 x 8 GB, 1833 MHz, Dysk: Corsair Neutron GTX 120 GB & Seagate Momentus XT 500 GB, Obudowa: Cooler Master HAF X, Zasilacz: Chieftec BPS-850C, Cooler: Zalman CNPS12X



Wbudowany napęd optyczny odczytuje płyty Blu-ray, można również wybrać wersję z nagrywarką takich płyt.

Z przodu umieszczono dwa złącza USB 3.0 oraz mini-jacki dla słuchawek i mikrofonu. Dwa kolejne USB 3.0 oraz cztery USB 2.0 można znaleźć z tyłu obudowy.



Obudowa nieco większa od X80 kryje high-endowego peceta – i to niewiele droższego od samodzielnie złożonego desktopa.

PODSUMOWANIE

+ bardzo wydajny procesor • bardzo dobra karta graficzna z możliwością samodzielnej wymiany • ciche chłodzenie • niewielkie zużycie prądu • komplet złączy • wygląd • niewielka różnica w cenie w stosunku do porównywalnego Squadaqa

- zamiast GTX-a 780 lepszy byłby GTX 970 • przydałby się większy SSD

OCENA

7

fps-ów, w Gridzie 107 fps-ów na ultra, a w Total War: Rome II 51 fps-ów na ekstremalnych. Jak na cichy komputer niewiele większy od konsoli – rewelacja. Oczywiście pod warunkiem, że problemu nie stanowi cena. Składając porównywalną maszynę samemu, tyle że normalnych rozmiarów, zaoszczędzić można jakieś 500 do 1000 zł. Asus wypada więc całkiem dobrze, zwłaszcza że w koszt wliczony jest nie tylko wygląd, ale również Windows 8.1.

PS: G20 występuje także w słabszych konfiguracjach, ale póki co nie są one dostępne w Polsce. ■ AI

AOC Q2778VQE

Cena: 1650 zł | Dostarczył: AOC | www.aoc-europe.com/pl

PARAMETRY • Przekątna: 27 cali • Rozdzielczość: 2560 x 1440 • Matryca: TN, matowa, podświetlenie LED • Kontrast: 1000:1 typowy, 80 000 000:1 dynamiczny • Czas reakcji: 1 ms • Złącza: D-Sub, DVI-D, HDMI, DisplayPort • Zużycie energii (maks./min.): 45/0,5 W • Inne: waga: 6,5 x 47 x 30 cm • Waga: 4,72 kg

Wygląda jak typowa, nudna biurowa konstrukcja. Wystarczy go jednak uruchomić, by już na pierwszy rzut oka było widać, że **obraz jest świetny.** Redakcyjny kalibrator pokazuje, że pod względem odwzorowania barw to jeden z najlepszych monitorów, jakie mieliśmy w redakcji – sprzęt dorównuje konstrukcjom profesjonalnym, nawet pomimo tego, że matryca to TN.



Dobra konstrukcja, ale kąty mogłyby być lepsze.

Obraz jest wyraźny, zrównoważony, **rozdzielczość QHD** sprawia, że ziaren matrycy nie widać. Ogólnie bomba, choć do pełni szczęścia brakuje dobrych kątów. Monitor niestety pod tym względem wypada dość słabo – ale nie jest to nic zaskakującego.

wiedzieć czemu, przebarwiał się na zielono. Podczas normalnej pracy i grania nie zauważyłem jednak niczego niepokojącego. Tym, co może naprawdę przeszkadzać graczom, jest brak wyjścia słuchawkowego. Cena? Niby wysoka, ale dla tego rodzaju sprzętów – w normie. ■ C.Wurst

PODSUMOWANIE

+ najlepszy jak dotąd monitor QHD pod względem odwzorowania barw • krótki czas reakcji matrycy

- słabe kąty • brak wyjścia słuchawkowego

OCENA

8

Nvidia GeForce GTX Titan X

Cena: 5100 zł | Dostarczył: Nvidia | www.nvidia.pl

PARAMETRY • Taktowanie GPU: 1000 MHz (Boost 1075 MHz) • Pamięć: 12 GB GDDR5 • Taktowanie pamięci: 7032,5 MHz • Zużycie energii (maks./min.): 250/19 W • Dodatkowe zasilanie: 1 x 8, 1 x 6 pin • Chłodzenie: dwuslotowe • Wymiary: 290 x 146 x 40 mm • Waga: 2080 g

Karta pokazuje, do czego zdolne są chipy Nvidii i jaką wydajność miałby GTX 980, gdyby nie brak nowości ze strony AMD (Radeon R9 290X ma już na karku ponad półtora roku, a premiera R9 390X dopiero przed nami).



Najszybsza karta graficzna z pojedynczym GPU, daje radę nawet w 4K.



Od strony czysto sprzętowej Titan X ma o 50% więcej jednostek cieniujących niż GTX 980 i 12 GB pamięci RAM (zamiast 4 GB), dzięki czemu powinien być szybszy niezależnie od rozdzielczości, a przy tym – według Nvidii – **zapewnić w 4K co najmniej 30 fps-ów nawet w najbardziej wymagających tytułach.**

I jest to prawda – pod warunkiem, że sparuje się go z bardzo szybkim procesorem Intel'a. Wyniki testów, czasem niemal identyczne jak GTX-a 980, pokazują jednak, że w niektórych tytułach nawet Core i7 z literką K na końcu, podkręcony do 4,5 GHz, jest dla Titana X za wolny. Sytuację powinien zmienić premiera Windowsa 10 i DirectX 12, ale zanim zaczną z niego

korzystać gry, na rynku będą już kolejne generacje GPU. To sprawia, że choć nowa karta Nvidii jest najwydajniejszą na rynku, do tego zużywa tyle energii co wolniejsza konkurencja (R9 290X średnio przegrywa o 40%) i jest też od niej cichsza, **obecnie jej kupno z myślą o grach nie ma sensu.** Ale jako pokaz możliwości – rzadzi. ■ AI

PODSUMOWANIE

+ najszybsza karta z jednym GPU • daje radę w 4K • cicha praca • bardzo dobra podatność na OC • zgodność z DX12

- cena • wymaga bardzo mocnego procesora

OCENA

6

Prestigio Grace X3

Cena: 450 zł | Dostarczył: Prestigio | www.prestigio.pl

PARAMETRY • System: Android 4.4 • Procesor: MediaTek MT6582M 4 x 1,3 GHz • Grafika: Mali-400 MP4 • Ekran: IPS, 4,5 cala, 480 x 854, multitouch • Pamięć: 1 GB RAM, 8 GB flash + microSDHC (do 32 GB) • Komunikacja: GSM, WCDMA, Bluetooth 4.0, Wi-Fi 802.11b/g/n • Deklarowany czas pracy na baterii: 485 h - czuwanie (bateria 1650 mAh) • Inne: dual SIM, czujnik jasności, akcelerometr, żyroskop, kompas, głośniki, mikrofon, złącze słuchawkowe, kamera 5,18 Mpix • Wymiary: 134 x 65 x 8 mm • Waga: 118 g

To kolejny bardzo dobry telefon za stosunkowo niewielkie pieniądze. Bebechy niby-budżetowe, a z powodzeniem grałem na nim nawet w bardziej wymagające gry. Pod względem konfiguracji w tej półce cenowej niewiele można wymyślić: czterordzeniowy MediaTek, 8 GB pamięci flash, 1 GB RAM i graficzny układ Mali to standard. Cieszy dobrze reagujący na dotyk ekran, choć jak dla mnie przydałaby się większa rozpiętość jasności, a już na pewno lepsze kąty – przebarwienia pojawiają się stosunkowo szybko przy odchyleniach.

Nie obraziłbym się też, gdyby ekran miał większą rozdzielczość. Jedyną naprawdę istotną wadą tego tele-

fonu jest bateria, ponieważ 1650 mAh starcza na niecałe dwie godziny intensywnego użytkowania. To zauważalnie mniej od konkurencji. Przyczepiłbym się również do GPS-u, który nie zachwyca dokładnością, rozmijając się dość często z faktyczną pozycją o kilkanaście metrów, a sporadycznie potrafi nawet odpląnąć o dobre pół kilometra. W gruncie rzeczy to jednak bardzo dobry sprzęt, który dodatkowo oferuje miejsce na dwie karty SIM. Używałem go przez mniej więcej miesiąc i pomimo mankamentów jestem zadowolony. ■ C.Wurst



TESTY

Czas pracy na baterii



Wydajność

3DMark	2885(*)
SunSpider	1350 ms(**)

(*) Im więcej, tym lepiej. (**) Im mniej, tym lepiej.

PODSUMOWANIE

- świetny stosunek ceny do jakości
- miejsce na dwie karty SIM - smukły
- wystarczająco wydajny do codziennego użytkownika
- ...ale demonem prędkości to on nie jest - GPS czasem ma fantazję - słaba bateria
- średniej jakości matryca

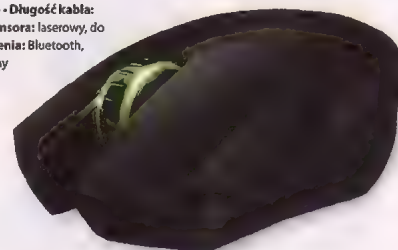
OCENA

8

Razer Orochi 2013

Cena: 249 zł | Dostarczył: Razer | www.razerzone.pl

PARAMETRY • Liczba przycisków: 7 (w tym programowalnych: 6) • Długość kabla: bezprzewodowa (zasięg: 10 metrów), przewód 120 cm • Rodzaj sensora: laserowy, do 6400 dpi • Częstotliwość aktualizacji: 1000 Hz • Sposób podłączenia: Bluetooth, micro-USB • Inne: w zestawie przewód micro-USB i futerał podróżny • Wymiary: 99 x 67 x 35 mm • Waga: 68 g (bez baterii)



■ Bardzo dobra mysz gamingowa w rozmiarze mini.

Razer Orochi 2013 to odświeżona wersja wydanej rok wcześniej myszy gamingowej skierowanej do fanów niewielkich gryzoni, zazwyczaj kojarzonych z notebookami (ze względu na rozmiary ułatwiające przenoszenie). Największą różnicą jest zwiększenie czasu pracy na baterii z 10 do 30 godzin ciągłego grania. I to się czuje – po tygodniu dosyć intensywnego korzystania z Orochi wskaźnik naładowania testowego egzemplarza wciąż pokazywał maksymalną wartość.

Częściowo to zasługa nowszego modułu Bluetooth 3.0, co pozwala na lepsze zarządzanie energią. Jedyne jego minus to czas powrotu ze stanu czuwania – 3 sekundy to dłuugo. Na szczęście podczas gry to się nie zdarza, a do tego w zastosowaniach krytycznych gryzonia można podłączyć do komputera za pomocą USB. Sensor 4G sprawował się bez zarzutu, a miłym dodatkiem jest pokrowiec – nieoceniony podczas wyjazdów. Orochi wspiera oprogramowanie Razer Synapse 2.0, które pozwala na zmianę

parametrów działania myszy, nagrywanie makr oraz tworzy statystyki kliknięć i tzw. heatmapy (przypominające nieco zdjęcia termowizyjne obrazy pokazujące miejsca na ekranie, w które najczęściej klikamy).

Testowany sprzęt zrobił na mnie dobre wrażenie. Byłoby idealnie, gdyby nie cena. Choć ta, na tle nielicznej konkurencji, a nawet w stosunku do możliwości – i tak jest niezła. ■ Sarius

PODSUMOWANIE

- niewielkie wymiary • mobilność • dwa tryby pracy (przewodowy i bezprzewodowy) • dobry sensor • pokrowiec w gratisie • oburęczna konstrukcja
- cena • ciężka po włożeniu baterii • długi czas powrotu ze stanu czuwania

OCENA
7+

GoClever Insignia 800 M

Cena: 439 zł | Dostarczył: GoClever | www.goclever.com

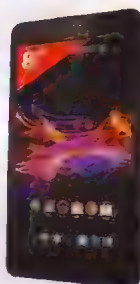
PARAMETRY • System: Android 4.4.2 • Procesor: Mediatek MT8382, 4 x 1,3 GHz • Grafika: Mali 400M • Ekran: IPS, 8 cali, 1280 x 800, multitouch • Pamięć: 1 GB RAM, 8 GB flash + microSDHC (do 32 GB) • Komunikacja: Bluetooth 4.0, Wi-Fi n, 3G, USB OTG • Deklarowany czas pracy na baterii: 5 h • Inne: czujnik jasności, akcelerometr, A-GPS, głośniki stereo, mikrofon, złącze słuchawkowe, kamera 2,10,3 Mpix • Wymiary: 213 x 123 x 8 mm • Waga: 350 g

Na pierwszy rzut oka wydaje się konstrukcją bliźniaczą do testowanego obok modelu 800 WIN. Różni się jednak niemal pod każdym względem, od systemu operacyjnego poczynając, a kończąc na wyglądzie.

Obudowa Insignia 800 M to całkiem zgrabne połączenie gładkich, plastikowych brzegów z metalowym, lekko chropowatym tyłem. Jako wyświetlacz zastosowano matrycę IPS o rozdzielczości 1280 x 800 pikseli. Jest OK, ale nie miłośnikom się palcuje. Sercem testowanego modelu jest nieco przestarzały, czterordzeniowy ARM Cortex-A7, wspierany przez 1 GB pamięci RAM. To popularna kombinacja w tanich tabletach, nie zaskakuje wydajnością, jednak całkiem przyzwoicie radzi sobie z zain-

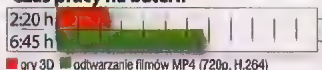
stalowanym Androidem 4.4.2 (brak aktualizacji do 5.0). Gorzej jest z bardziej wymagającymi grami. Flash ma pojemność 8 GB – ale są jeszcze karty microSD pozwalające na zwiększenie przestrzeni o 32 GB. Testowany tablet posiada modem 3G umożliwiający wykonywanie połączeń głosowych. Nieprzyjemnie zaskakuje moduł Bluetooth, który nie chciał się połączyć z zestawem Lego Mindstorms.

Mimo to Insignia 800 M to sprzęt, który mogę polecić każdemu, kto potrzebuje dobrego a taniego tabletu do przeglądania stron WWW czy codziennej, niezbyt wymagającej pracy. ■ Sarius



TESTY

Czas pracy na baterii



Wydajność

3DMark	2685(*)
SunSpider	1822 ms(**)

(*) Im więcej, tym lepiej. (**) Im mniej, tym lepiej.

PODSUMOWANIE

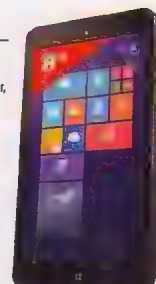
- atrakcyjna cena • jakość wykonania • modem 3G
- przeciętny wyświetlacz i wydajność • kapryśny moduł Bluetooth • mało pamięci • brak aktualizacji do Androida 5.0

OCENA
7+

GoClever Insignia 800 WIN

Cena: 350 zł | Dostarczył: GoClever | www.goclever.com

PARAMETRY • System: Windows 8.1 • Procesor: Intel Atom Z3735, 4 x 1,33 GHz • Grafika: Intel GMA • Ekran: IPS, 8 cali, 1280 x 800, multitouch • Pamięć: 1 GB RAM, 16 GB flash + microSDXC (do 64 GB) • Komunikacja: Bluetooth 4.0, Wi-Fi n, USB OTG • Deklarowany czas pracy na baterii: 8 h • Inne: czujnik jasności, akcelerometr, głośniki stereo, mikrofon, złącze słuchawkowe, kamera 5,12 Mpix, roczna licencja na Office 365 Personal • Wymiary: 219 x 128 x 9 mm • Waga: 350 g



Testując Insignię 800 WIN, odniosłem wrażenie, że inżynierowie GoClevera (wzorując się najpewniej na kolegach z Toshiba, którzy również taki numer wytyczyli) postanowili udowodnić, że gigabajt pamięci operacyjnej w zupełności wystarczy. Otóż nie, nie w przypadku desktopowej wersji Okie. Podobnie zresztą jak 16 GB flasha (z czego dla użytkownika zostają 4 GB).

Obudowa jest zrobiona z twardego, gumowanego plastiku ze żłobieniami w kształcie plastra miodu i sprawia wrażenie nad wyraz zwartej i solidnej. Żaden element się nie wygina ani nie trzęszczy. Producent zastosował matrycę IPS o rozdzielczości 1280 x 800 pikseli – niestety, nie została ona pokryta żadną powłoką zapobiega-

jącą palcowaniu, do tego łatwo się rysuje.

Mala ilość RAM-u i flasha sprawiają, że Insignia 800 WIN nie nadaje się na substytut normalnego komputera. Za to razem z nią dostajemy roczną licencję na Office'a 365 Personal (samo kosztuje 200 zł, a pakiet można zainstalować na innym sprzęcie). Jeśli do poważnych zadań masz desktopa, a szukasz czegoś do łożenia po necie, oglądania filmów czy siedzenia na Fejsie, i do tego potrzebujesz Office'a, Insignia 800 WIN jest bezkonkurencyjna.

PS: Dostępna jest też wersja z etui z klawiaturą Bluetooth, ale nie warto dopłacać. ■ Sarius

TESTY

Czas pracy na baterii



Wydajność

3DMark	nie instaluje się
SunSpider	451 ms(*)

(*) Im mniej, tym lepiej.

PODSUMOWANIE

- świetna cena • niezła jakość wykonania • pełnoprawny Windows 8.1 • roczna licencja na Office'a 365
- tylko 1 GB pamięci RAM • mały dysk • przeciętny wyświetlacz • brak warstwy zabezpieczającej matrycę

OCENA
7



Overmax Soundbox 2.1

Cena: 119 zł | Dostarczył: Overmax | www.overmax.pl

PARAMETRY • Obsługiwane standardy transmisji: DLNA, AirPlay, QPlay • Zgodność z plikami audio: MP3 (do 256 kbps), WMA (do 192 kbps), WAV (do 512 kbps), AAC/M4A (do 376 kbps) • Komunikacja: Wi-Fi b/g/n • Złącza: wyjścia S/PDIF i mini-jack, mini-USB (zasilanie), USB (do aktualizacji firmware) • Inne: w zestawie kable mini-jack – 2 x RCA i USB – micro-USB oraz zasilacz USB • Wymiary: 85 x 85 x 25 mm • Waga: 40 g

To małe czarne pudełeczko z dwiema diodami od frontu oraz złączami audio i USB z tyłu jest „beprzewodowym odbiornikiem muzyki”. Wystarczy podłączyć go do sprzętu grającego, choćby nawet głośników komputerowych, by można było słuchać na nich muzyki ze smartfona czy peceta bez potrzeby zabawy kablami – będzie ona przesyłana przez Wi-Fi. I choć podobną funkcję mogą spełniać tańsze przystawki pracujące w oparciu o Bluetootha, wykorzystanie sieci lokalnej ma kilka bardzo poważnych zalet, a najważniejszą jest zasięg. Dla Bluetootha maksimum to zazwyczaj 10 metrów, tutaj może być to i kilkaset.

Świeżo po rozpakowaniu urządzenie ustawione jest w trybie solo, w którym tworzy własną sieć lokalną, działającą podobnie jak dongle z Bluetoothem. Ponieważ mało który sprzęt potrafi naraz korzystać z więcej niż jednego hotspotu, trzeba wybierać: albo Soundbox, albo dostęp do LAN-u. Wystarczy jednak poświęcić kilkanaście sekund na konfigurację (przez przeglądarkę), by przestawić to małe pudełeczko w tryb

bridge, w którym nie tracąc nic ze swoich zdolności muzycznych, będzie dodatkowo wzmacniało sygnał Wi-Fi, stając się kolejnym punktem dostępowym w istniejącej sieci lokalnej (proces ten został opisany w instrukcji).

Tak też czym prędzej zrobiłem i moja stara wieża zaczęła się bezproblemowo dogadywać ze smartfonem. Problem był tylko taki, że na typowym Androidzie trzeba do tego użyć dodatkowego softu, na przykład polecanego przez Overmaka iMediaShare. Ten świetnie sprawdza się, jeśli masz MP3 na karcie pamięci, a lenie działa w przypadku usług online jak Deezer czy Spotify. Do tego potrzebny jest sprzęt zrootowany i aplikacja w rodzaju AllStream. Lepiej mają posiadacze urządzeń z nadgrzonym jabłkiem – tam wystarczy trzy ruchy palcem, by przesyłanie dźwięku działało z dowolną aplikacją, nie trzeba nawet nic instalować. Trudno jednak mniejszą wygodę w przypadku Androida uznać za wadę Soundbokska. Tak na dobrą sprawę przyklepić się można tylko do braku złącza LAN. Gdyby było, mógłbym



Od frontu są tylko diody informujące o podłączeniu do sieci Wi-Fi i włączeniu zasilania.

Złącza audio (mini-jack oraz optyczne S/PDIF) umieszczono z tyłu urządzenia, razem z micro-USB (dla zasilacza) oraz USB wykorzystywanym przy aktualizacjach.



zrezygnować z drugiego routera robiącego u mnie za punkt dostępowy. Nie wszyscy mają jednak kable ethernetowe w każdym pokoju, a ze słabym zasięgiem Wi-Fi Soundbox radzi sobie bardzo dobrze, przy okazji służąc pomocą innym.

I choć rola wzmacniacza Wi-Fi jest wyłącznie dodatkiem, Soundbox jest dzięki temu rozwiązaniem kompletnym, a do tego jeszcze bardzo sensownie wycenionym (sprzęt audio zgodny z AirPlay lub choćby tylko

DLNA jest droższy o kilkaset złotych od takiego bez funkcji sieciowych). Jeśli chcesz słuchać muzy z urządzenia mobilnego na czymś innym bez kabli – polecam!

■ Shitake

PODSUMOWANIE

zgodne ze wszystkimi popularnymi formatami audio • i systemami • bezproblemowa konfiguracja • może służyć za wzmacniacz Wi-Fi • cena na upartego – brak złącza LAN

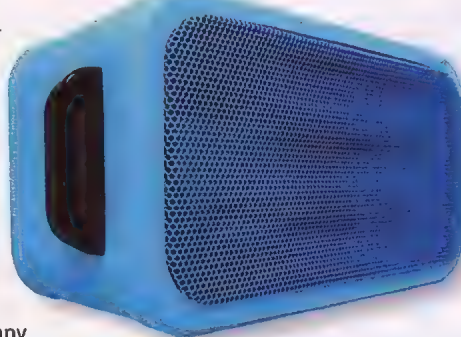


IKUtrax

Cena: 300 zł | Dostarczył: Maxell | www.maxell.com

PARAMETRY • Przenoszona częstotliwość: 150 Hz – 20 kHz • Moc muzyczna: 5 W (2 x 2,5 W) • Średnica przetwornika: brak danych • Sposób podłączenia: Bluetooth 3.0 + EDR, HSP/HFP/A2DP/AVRCP, NFC + 1 x mini-jack • Wyjście słuchawkowe: nie • Inne: regulacja głośności, przycisk wielofunkcyjny, włącznik, dioda sygnalizacyjna, ładowanie micro-USB, wbudowana bateria 750 mAh (do 5,5 h), odporność na upadki 1,2 m, odporność na wilgoć IPX5 • Wymiary: 115 x 60 x 60 mm • Waga zestawu: 272 g

To dość typowe głośniki turystyczne: jakość dźwięku jest wystarczająca, by okazjonalnie posłuchać sobie muzyki gdzieś na biwaku w plenerze, ale nie nastawiałbym się na to, że czystość, z jaką grają, wywoła zachwyt. Brakuje im wyrazistości, dźwięk wydaje się nieco wycofany i przytłumiony.



Dużą zaletą sprzętu jest odporna na warunki atmosferyczne i upadki obudowa.

Głośniki umieszczone są po przeciwnych stronach obudowy, tyłem do siebie – sprzęt świetnie więc sprawdza się ustawiony w centralnym punkcie pomieszczenia. Obudowa jest zgodna z normą IPX5 i zabezpiecza znajdującą się wewnątrz elektronikę przed wilgocią i kurzem. Kolejną zaletą jest guma oblekająca sprzęt – producent deklaruje, że IKUtrax wytrzyma upadek z wysokości 1,2 m – sprawdziłem parę razy, przetrwały. Bateria wystarcza na mniej więcej 5 h grania – przyzwyczajenie, ale też pod tym względem trafiają się lepsze głośniki Blu-

etooth. Za sprawą wbudowanego mikrofonu i przycisku wielofunkcyjnego mogą robić również za zestaw głośnomówiący. Ale te 300 zł to jednak drogo, zważywszy na ograniczenia sprzętu.

■ C. Wurst

PODSUMOWANIE

niewielkie rozmiary • odporna na wilgoć obudowa • bateria wystarcza na 5 h grania • drogie • jakość dźwięku jest dość przeciętna



ART AS-B11

Cena: 89 zł | Dostarczył: ART | www.art-multimedia.pl

PARAMETRY • Przenoszona częstotliwość: 90 Hz – 18 kHz • Moc muzyczna: 6 W (2 x 3 W) • Średnica przetwornika: brak danych • Sposób podłączenia: Bluetooth 3.0, mini-jack • Wyjście słuchawkowe: nie • Inne: regulacja głośności, przycisk wielofunkcyjny, włącznik, dioda sygnalizacyjna, ładowanie micro-USB, wbudowana bateria 1200 mAh (do 10 h) • Wymiary: 111 x 133 x 195 mm (satelity), 152 x 58 x 54 mm • Waga zestawu: 190 g

Jak na takie maleństwo – grają bardzo przyzwoicie: są wystarczająco głośne, by zagłuszyć myśli przy wykonywaniu jakiejś bardzo nudnej roboty. A poważniej mówiąc, powinny sprawdzić się w przypadku okazjonalnych wypadów, kiedy trzeba np. puścić jakąś muzykę przy grillu czy ognisku.



Obudowa nie wzbudza zaufania, ale – jak na tego rodzaju sprzęt – głośniki grają bardzo dobrze.

Również jakość dźwięku nie powoduje grymasów na twarzy: da się słuchać nawet bardziej wymagającej muzyki rockowej i towarzystwo na wspomnianej imprezie plenerowej powinno być zaskoczone tak mocą, jak jakością. Oczywiście nie należy oczekiwać po zestawie 2 x 3 W jakichś porażających osiągnięć.

Głośniki korzystają z baterii 1200 mAh, dzięki czemu wytrzymają nawet do 10 godzin. Obudowa (niestety plastikowa i niewzbudzająca zaufania co do trwałości) ma oryginalne

wzornictwo, a dzięki wielofunkcyjnemu przyciskowi i wbudowanemu mikrofonowi urządzenie może robić za zestaw głośnomówiący. Oprócz tego mamy regulację głośności na obudowie i okablowanie w zestawie. I bardzo przyzwoitą cenę – jeśli szukacie głośników bluetoothowych, to jest to świetna propozycja.

■ C. Wurst

PODSUMOWANIE

jak na takie maleństwo • świetna jakość dźwięku • niezła moc • bardzo dobra bateria • atrakcyjna cena • plastikowa obudowa



Asus Strix DSP

Cena: 550 zł | Dostarczył: Asus | pl.asus.com

PARAMETRY • Przenoszone częstotliwości: 20 Hz – 20 kHz • Przetworniki: dynamiczne, 60 mm • Długość kabla: 1,5 m + adapter do urządzeń mobilnych (0,2 m) + kabel USB (1,5 m) • Sposób podłączenia: mini-jack dwa w jednym (z mikrofonem) lub USB • Wbudowany mikrofon: tak, odłączany • Inne: przełączane tryby 2.0 i 7.1, aktywna redukcja szumów, 4 profile DSP (FPS, wysługi, RPG, skradanki), wyjście na głośniki • Waga: 320 g

Wrażenie robi już ich czarno-pomarańczowe pudło. Ta kolorystyka dominuje także w jego wnętrzu. Co ciekawe, ułożone na płasko słuchawki – bo muszle można obracać – „przypadkiem” wyglądają jak głowa wkurzonej sowy. Olbrzymiej, bo wszystko jest tu bardzo słusznych rozmiarów. Można to wytłumaczyć przetwornikami o średnicy aż 60 mm, które „świetnie oddają położenie źródeł dźwięków, jak np. kroki wrogów”. Dopiero na drugim miejscu Asus zapewnia, że potrafią również z przypudem oddać odgłosy strzałów. To miła odmiana po „superbasach”, którymi często atakuje z pudełek konkurencja.

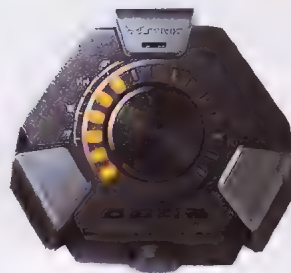
Testy zacząłem od muzyki i smartfona – by sprawdzić, co warte są same Strixy. I nastąpił zgrzyt: choć mają na końcu coś, co przypomina mini-jacka, jeśli chcesz podłączyć słuchawki do Samsunga, Apple'a, Sony czy HTC, i tak trzeba wykorzystać jedną z dwóch dołączonych przejściówek. Niezbędna jest ona również w przypadku PS4, bo „mini-jack” Asus'a w po-

lowie zmienia średnicę i ma inaczej rozłożone segmenty. Najważniejszy jest jednak efekt końcowy: mimo rozmiarów i olbrzymich przetworników to bardzo dobry sprzęt do słuchania muzyki, nie tylko takiej z łupiącym basem. Choć gdy trzeba, słuchawki potrafią grać bardzo głęboko, pozostają przyjemnie neutralne.

A co potrafi dołączona zewnętrzna karta dźwiękowa? Po pierwsze pracować w trybie 2.0 lub 7.1. Wybiera się to przełącznikiem na spodzie obudowy, ale jeśli twój pecet nie wybrzydza, lepiej zostawić 7.1. Drugi przełącznik odpowiada za aktywną redukcję szumów przy wykorzystaniu wbudowanego mikrofonu – nie działa na rozmowy, a do tego nieco pogarsza jakość dźwięku, więc w cichym otoczeniu lepiej to cudo wyłączyć. Prócz tego można jeszcze zwiększyć szerokość sceny muzycznej (Surround – świetnie sprawdza się przy nasłuchiowaniu Obcego spod stołu), włączyć wzmacniacz słuchawkowy (Amp – bez niego jest ciszej i... tyle), mikrofon w słuchawkach

POWER!

Świetne słuchawki dla graczy, mają kilka trybów pracy i aktywną redukcję szumów.



oraz przełączyć się na głośniki. Przy pomocy wielkiego pokrętła można regulować głośność (słuchawek i mikrofonu), a naciskając go – błyskawicznie wyciszyć dźwięk. Dodatkowe pokrętło pozwala natomiast przejść do wyboru trybu pracy DSP. Jeśli jesteś zawodowcem, dają pewną przewagę, ułatwiając choćby usłyszenie wroga, ale przy graniu dla przyjemności lepiej sprawują się ustawienia standardowe.

To zresztą największa zaleta słuchawek – są świetne niezależnie od źródła. I choć od modelu za ponad 500 zł trudno oczekiwać czegoś innego, bar-

dzo pozytywnie mnie zaskoczyły. Na tyle, że dostały „Power”, bo to jeden z najlepszych modeli przeznaczonych dla graczy. Nawet jeśli pod uwagę będą brane te dwukrotnie droższe. ■ Shitake

PODSUMOWANIE

- świetna jakość dźwięku • zewnętrzna karta dźwiękowa z wyjściem na słuchawki i głośniki • dobra redukcja szumów, także aktywna • praca w trybie 2.0 lub 7.1
- profile DSP do gier • można podłączyć do sprzętu mobilnego i PS4
- odłączany niezły mikrofon • olbrzymie muszle • wygląd
- dziwny standard wtyczki mini-jack • wysoka cena

OCENA
8

Genius GX Gaming Zabius M

Cena: 74 zł | Dostarczył: Genius | www.genius-polska.pl

PARAMETRY • Przenoszone częstotliwości: 20 Hz – 22 kHz • Przetworniki: dynamiczne, 13 mm • Długość kabla: 1,2 m + adapter do PC (60 cm) • Sposób podłączenia: mini-jack dwa w jednym (z mikrofonem) lub 2 x mini-jack • Wbudowany mikrofon: tak • Inne: na kablu przycisk odcierania różnów, dołączone twarde etui z karabinkiem, trzy rodzaje silikonowych gumek, klips do mikrofonu • Waga: 13 g

Gamingowe słuchawki dokanałowe kojarzyły mi się głównie ze zbyt wysoką ceną i za mocnym basem, ale testowanym Geniusom dałem kredyt zaufania. W końcu to właśnie ta firma jako jedna z pierwszych wprowadziła do oferty przeznaczone dla graczy modele nauszne, które choć były tanie, z powodzeniem sprawdzały się także przy słuchaniu muzyki. Zabius M kontynuuje tę tradycję, a cała „gamingowość” ogranicza się do wyglądu połączonego z dość dużymi wymiarami.

Nie wpływa to jednak negatywnie na wygodę – szybko zapomina się, że w ogóle coś w uchu siedzi. Można się wprawdzie nieco przyczepić do niepełnego wygłuszenia dźwięków otoczenia, ale dzięki temu nie czuje się dyskomfortu nawet po kilku godzinach słuchania. I to niezależnie od tego, czy będą to gry, czy muzyka, bo to na szczęście kolejny gamingowy sprzęt muzyczny, który choć bas ma bardzo dobry, to epatuje nim wyłącznie wtedy, gdy istnieje on w samych nagraniach. Jeśli tylko nie przeszkadza ci dość bajerancki wygląd Zabiusów, świetnie sprawdzą się także ze smartfonem (wtyk pasuje do



■ Bardzo dobre dokanałówki z mikrofonem.

urządzeń mobilnych, w zestawie jest przejściówka do pecetów) – dołączone jest zresztą twarde etui. A jeśli jeszcze dodać do tego cenę, znaczek „CDA poleca” należy się jak nic. ■ AI

PODSUMOWANIE

- jakość dźwięku • cena • gumki do wyboru • dołączone porządne etui • świetna ergonomia • mikrofon
- „gamingowy” wygląd (ale równie dobrze może to być zaleta)

OCENA
9

Turtle Beach Heroes of the Storm

Cena: 270 zł | Dostarczył: ABC Data | www.turtlebeach.com

PARAMETRY • Przenoszone częstotliwości: brak danych • Przetworniki: dynamiczne, 50 mm • Długość kabla: 1,2 m + adapter do PC (1,1 m) • Sposób podłączenia: mini-jack dwa w jednym (z mikrofonem) lub 2 x mini-jack • Wbudowany mikrofon: tak, odłączany • Inne: na kablu regulacja głośności i wyłączenie mikrofonu, wymienne plakietki na muszlach • Waga: 280 g

Oficjalne słuchawki nadchodzącej blizzardowskiej Moby to standardowa konstrukcja stereo, choć wyposażona w nieczęsto goszczący w pecetach wtyk dwa w jednym i dość krótki kabel. W pudełku jest odpowiednia przedłużka, a dzięki takiemu rozwiązaniu da się z tego sprzętu wygodnie korzystać także w połączeniu z urządzeniem mobilnym, do słuchania muzyki. Trudno jednak z góry ocenić, czy to dobry pomysł, bo oficjalna specyfikacja ogranicza się do podania średnicy przetworników.

Przetworniki o średnicy 50 mm sugerują potężny bas, w uszy rzuca się jednak generowana przez nie przestrzeń. Jej ogrom świetnie sprawdza się w FPS-ach, ułatwiając lokalizowanie wroga. Albo Obcego, bo sprawdziłem też Alien: Isolation – słyhać go przerażająco dokładnie. Ponadto istotny jest brak przerysowań w przekazie muzyki. Plusem jest również dobrej jakości odłączany mikrofon. Jeśli chodzi o wykonanie, przyczepić się można do dość twardych, pokrytych szorstkim materia-



■ Oficjalne słuchawki do HoS, ale ich przestrzeń sprawdza się też w FPS-ach.

łem gąbek, ale są wygodne i wydają się odporne na trudy użytkowania. Szkoda tylko, że w pudełku nie ma choćby skina do HoS – przy tej cenie to trochę dziwne, podobnie jak brak innych plakietek na muszle (są wymienne). ■ Shitake

PODSUMOWANIE

- świetna przestrzeń • jakość dźwięku • dobry, odłączany mikrofon • wykonanie • wtyk 2 w 1 i przejściówka dla pecetów • dobra ergonomia • regulacja głośności na kablu
- dość drogie • w zestawie brak jakichkolwiek bonusów do HoS • i innych plakietek na muszle

OCENA
8+



D-Link mydlink Home

■ Zautomatyzował się: AI

Automatycznie włączające się wieczorem oświetlenie, gorąca herbata o poranku, monitoring z dowolnego miejsca na świecie – zapewniające to systemy automatyki to nie nowego, ale idące w dziesiątki tysięcy ceny sprawiały, że były to zabawki przede wszystkim dla dużych firm. Nad wprowadzeniem tego pod strzechy pracują już choćby Google i Apple, ale pierwszy okazał się D-Link, którego system dostaliśmy do testów.

W skład nowej linii produktów mydlink Home wchodzi inteligentne gniazdko, czujnik ruchu, dwie kamery oraz odbiornik pozwalający na bezprzewodowe przesyłanie dźwięku. Do ich działania niezbędny jest dostęp do internetu (przez Wi-Fi – kablem da się podłączyć do routera tylko kamery), ale na szczęście sieć lokalna może być stworzona przy wykorzystaniu sprzętu dowolnej firmy. Bardzo przydatnym dodatkiem jest

również urządzenie mobilne działające pod kontrolą Androida, iOS-a lub Windowsa Phone'a. Dzięki aplikacji mydlink stanie się ono pilotem do sterowania ręcznego i programatorem. W sytuacjach awaryjnych można wprawdzie włączyć i wyłączyć inteligentne gniazdko przyciskiem na obudowie, ale zaprogramować go w ten sposób już się nie da. **Dostęp do serwisu mydlink** zapewnia także pecet, ale takie rozwiązanie jest mniej wygodne.

Samodzielna instalacja

Każde urządzenie musisz na początku zainstalować. Fizycznie oznacza to podłączenie do gniazdka i poczekanie, aż się uruchomi. Potem można przejść do części software'owej, czyli zalogować się na swoje konto w mydlinku, które jest darmowe (w przypadku większości konkurentów, nawet tych znacznie droższych, miesięczny abonament to oczywista oczywistość), i postępować zgodnie

z wyświetlanymi na ekranie smartfona instrukcjami. Jeśli router jest zgodny z WPS-em i nie został wyłączony, konfiguracja trwa łącznie kilkanaście sekund. Inaczej trzeba się hasłami i SSID-ami zająć samemu, ale wszystkie niezbędne przy konfiguracji dane są wydrukowane na etykiecie. W pudełkach są również karteczki z kodem QR – wykorzystanie go w aplikacji pozwala cały proces znacząco uprościć.

Gdy urządzenie ma już połączenie z siecią i zostało dodane do konta, można przejść do ustalania reguł. Najwięcej opcji mamy w przypadku gniazdka, choć nawet ono w pojedynkę potrafi niewiele więcej niż zwykły programator. Można ustawić harmonogram włączeń i wyłą-

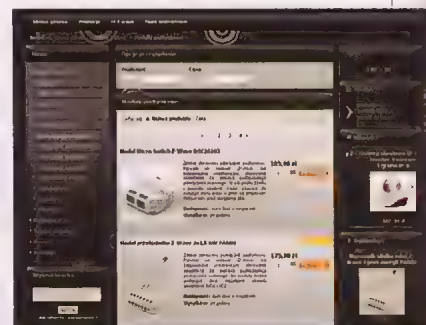
TO DOPIERO POCZĄTEK

Według informacji z polskiego przedstawicielstwa D-Linka w przyszłym kwartale do sprzedaży wejdą czujnik wilgotności Wi-Fi, syrena Wi-Fi, sensory otwarcia/zamknięcia oraz hub Z-Wave łączący urządzenia mydlink Home z komponentami innych firm pracującymi na podstawie protokołu Z-Wave. To zaś stwarza zupełnie nowe możliwości, pozwalając na automatyzację... wszystkiego. Wśród dostępnych klocków są bowiem zarówno czujniki (otwarcia okien i drzwi, wilgotności, temperatury, zalania czy ruchu), jak i elementy wykonawcze, np. zawory

do wody czy siłowniki do sterowania kaloryferami. A to nie wszystko. Zgodność z Z-Wave da także dostęp do modułów, które mogą zastępować zwykłe wyłączniki montowane w ścianie, sterować taśmami LED (w tym takimi, które mogą świecić na dowolny kolor) czy podnosić i opuszczać rolety. Co ważne, zgodność ze standardem Z-Wave pozwoli na stosowanie urządzeń różnych producentów. A że komunikują się one bezprzewodowo, przy czym odległość między komponentami może wynosić do 30 metrów, nie trzeba się martwić dziurawieniem ścian. Niezbędny jest tylko dostęp do zasilania, co jednak

w przypadku wielu sensorów zapewniają wbudowane akumulatorki.

No dobrze, ale skoro Z-Wave jest taki super, po co w ogóle komu D-Link? Istotne są ceny. O ile same komponenty kosztują w obu przypadkach podobnie, o tyle do korzystania z Z-Wave niezbędna jest centralka, a ceny takiego elementu zaczynają się od 1000 zł. W przypadku mydlink sprawę załatwia internet i serwery firmy, co pozwala minimalizować wydatki. Przy dużych instalacjach nie ma to większego znaczenia, ale w zastosowaniach domowych – jak najbardziej.



■ Oferta urządzeń zgodnych z protokołem Z-Wave jest bardzo bogata, także w Polsce (np. www.z-wave.pl).



■ Aplikacja mydlink Home dostępna jest na urządzenia z Androidem, iOS-em oraz Windows Phone'em.

czeń, sprawdzić chwilowe i całkowite zużycie prądu, a także związane z tym koszty. W zasadzie jedyna nowość, poza przyciskiem on/off w telefonie, to **możliwość ustawienia limitów zużycia energii elektrycznej**. Dzięki temu da się tak to wszystko ustawić, by na przykład na podłączonej przez nie konsoli dało się grać jedynie przez 10 godzin tygodniowo – oczywiście pod warunkiem, że nie zostanie wpięta bezpośrednio do kontaktu. Takich programatorów można rzecz jasna dokupić więcej, a co ważne, poradzą sobie nawet z monitorowaniem żelazka czy pralki. Dzięki temu da się sprawdzić, czy na pewno zostały odłączone przed wyjazdem na wakacje, z dowolnego miejsca na świecie.

Dodatkowe możliwości zyskujemy, gdy dokupimy czujnik ruchu lub kamerki. Wolno wtedy stworzyć bardziej zaawansowane reguły, dzięki którym wejście do domu od razu zapali światło i włączy radio. Ponadto możemy sobie zażyczyć, by wyzwolenie takiego zadania skutkowało również przesłaniem stosownej wiadomości, dzięki czemu czujnik ruchu czy kamera mogą także dbać o bezpieczeństwo.

Inteligentne gniazdko + sensory = inteligentny dom.

nia skutkowało również przesłaniem stosownej wiadomości, dzięki czemu czujnik ruchu czy kamera mogą także dbać o bezpieczeństwo.

To dopiero początki

Minusy? Największym jest niewielki (na razie – patrz: ramka) wybór klocków. To sprawia, że choć korzystanie

z serwisu mydlink jest darmowe, a on sam ma spore możliwości, za wiele sobie nie zautomatyzujemy, bo jesteśmy ograniczeni tylko do urządzeń D-Linka. W tym roku mają się jednak pojawić dodatkowe klocki opracowane przez samego D-Linka, w tym centralka pozwalająca na komunikację z urządzeniami zgodnymi z protokołem Z-Wave. To sprawi, że możliwa będzie integracja z dostępnymi już na rynku urządzeniami firm trzecich, w tym takimi do zabudowy, np. w miejscu zwykłych wyłączników światła. Ich montaż jest bardziej skomplikowany, ale efekt byłby tego wart. Fajnym dodatkiem byłyby również czujniki temperatury, wilgotności, tlenku węgla czy dymu. Obecnie gniazdko ma jedynie wbudowany termometr, ale służy on głównie jako zabezpieczenie przed przegrzaniem jego samego.

Ostatnia sprawa to ceny. W porównaniu do profesjonalnych instalacji, które w przypadku domku jednorodzinnego kosztują 20-30 tysięcy złotych, klocki D-Linka są tanie, do tego nie trzeba się martwić o opłaty dodatkowe. Ale **200 zł za jedno gniazdko to mimo wszystko sporo**, zwłaszcza że przydałoby się ich przecież kilka, uzupełnionych czujnikami ruchu (po 170 zł sztuka) i kamerkami (po 400 zł)... Tak więc nawet w wydaniu D-Linka inteligentny dom to nadal droga zabawka, do tego na razie o dość ograniczonych możliwościach. I choć konkurencji mimo wyższych cen wcale nie są lepsi, jeszcze trochę czasu minie, zanim takie systemy faktycznie trafią pod strzechy. (CDA)

D-Link DCH-M225



Cena: 195 zł

Dostarczył: D-Link
www.dlink.com.pl

Urządzenie do streamingu muzyki przez Wi-Fi. Wystarczy

podłączyć je do wiesz, kina domowego czy głośników komputerowych, by te stały się zgodne ze standardami DLNA i AirPlay. To pozwala na wykorzystanie ich ze sprzętem pracującym pod kontrolą dowolnego systemu operacyjnego, z Androidem, iOS-em i Windowsiem na czele, bez potrzeby ciągnięcia kabli – jedynie wymagany to mini-jack, którym DCH-M225 łączy się ze sprzętem grającym. Dodatkowo urządzenie pełni funkcję extendera Wi-Fi.

PODSUMOWANIE

■ bezproblemowa instalacja • zgodność z DLNA i AirPlay • działa także jako extender Wi-Fi

■ nieco droższy od podobnego Overmaks

OCENA

8

D-Link DSP-W215



Cena: 190 zł

Dostarczył: D-Link
www.dlink.com.pl

Zdalnie sterowane gniazdko elektryczne to obecnie jedyny element wykonawczy w systemie mydlink Home. Przy jego pomocy można zdalnie włączać i wyłączać

inne urządzenia, zarówno samemu naciskając przycisk w smartfonie, jak i zgodnie z harmonogramem czy zasadami powiązanymi z czujnikiem ruchu czy kamerką. Dodatkowo **pozwala również na sprawdzenie chwilowego oraz całkowitego poboru energii**, ma także zabezpieczenie termiczne.

PODSUMOWANIE

■ bezproblemowa instalacja • zadziała nawet z żelazkiem i czajnikiem elektrycznym (natężenie prądu do 16 A)

■ brak

OCENA

9

D-Link DCS-5010L



Cena: 400 zł

Dostarczył: D-Link
www.dlink.com.pl

Kamera IP z możliwością zdalnego sterowania głowicą (zakres ruchu to 340 stopni w poziomie i 120 w pionie, można zmieniać zdalnie z aplikacji lub przez przeglądarkę). Ma sensor VGA, przez co maksymalna rozdzielczość filmików to 640 x 480 – niezbyt dużo, ale jakość obrazu jest wystarczająca. **Diody IR pozwalają jej widzieć w pełnej ciemności na odległość 8 metrów**. Wyposażona jest w moduł Wi-Fi (standard n) oraz port Ethernet, może służyć jako detektor ruchu, a filmiki ze zdarzeń wysyłać mailem.

PODSUMOWANIE

■ wystarczająca jakość obrazu • duży zasięg w kompletnych ciemnościach • ruchoma głowica • Wi-Fi oraz Ethernet

■ sensor VGA

OCENA

8

D-Link DSC-935L



Cena: 410 zł

Dostarczył: D-Link
www.dlink.com.pl

Kamera IP z modulem Wi-Fi (nie ma niestety złącza Ethernet) z sensorem pozwalającym na nagrywanie obrazu w rozdzielczości 720p. Dodatkowo została wyposażona w diody IR, dzięki czemu **obraz rejestruje nawet w kompletnych ciemnościach (w zasięgu 5 m)**. Może także służyć jako detektor ruchu i dźwięku, powiadamiając o tym użytkownika lub włączając inne urządzenia przy pomocy inteligentnego gniazdko (DSP-W215).

PODSUMOWANIE

■ dobra jakość obrazu • spory zasięg w całkowitej ciemności • wbudowany mikrofon • może sterować innymi urządzeniami

■ brak złącza Ethernet

OCENA

7+

D-Link DCH-S150



Cena: 170 zł

Dostarczył: D-Link
www.dlink.com.pl

Czujnik ruchu wyposażony w moduł Wi-Fi. Wystarczy włożyć go do kontaktu i skonfigurować, by w tandemie z DSP-W215 sterował na przykład oświetleniem. Dzięki możliwości tworzenia reguł i harmonogramów da się takie działanie ograniczyć do konkretnych godzin, np. nocnych. Oprogramowanie pozwala także regulować czułość sensora. **Do pełni szczęścia brakuje możliwości instalacji z dala od gniazdko**, do tego na tle pozostałych składników ekosystemu mydlink Home jest dość drogi.

PODSUMOWANIE

■ bardzo prosta instalacja • możliwość regulacji czułości przy pomocy oprogramowania

■ instalacja w gniazdko nie zawsze jest najlepszym rozwiązaniem • dość wysoka cena

OCENA

7



Porządkowanie komputera

■ Czyści laptopa: **Hizanorishi**

Komputer każdy ma, każdy go używa i każdy się denerwuje, gdy nie chodzi tak szybko, jak powinien. Naturalną kolejną rzeczą jest bowiem to, iż po jakimś czasie korzystania z niego system na nawet najlepszej konfiguracji zaczyna zwalniać, przycinać się i zawieszać. Wydawać by się mogło, że jedyne, co wtedy nam pozostaje, to zakląć pod nosem i reinstalować system.

Wystarczy jednak zastosować parę sztuczek i można przestać denerwować się, że w czasie startu Windowsa zdążylibyśmy zaparzyć herbatę, chuchając na szklankę. Żeby było jasne – nie nastawiajcie się na to, że system nagle stanie się taki jak w chwili po jego postawieniu, ale realnie

da się przyspieszyć go nawet dwukrotnie, co w niektórych przypadkach ratuje sprzęt przed biletem za okno w jedną stronę.

Nowy, czyli lepszy

Pierwszym krokiem jest aktualizacja sterowników – chyba nie muszę wspominać o tym, jak ważne jest mieć najnowsze ich wersje. Tu warto posłużyć się programami zewnętrznymi, gdyż system nie zawsze wykrywa, czy jest dostępna kolejna ich wersja. Wypróbowałem trzy darmowe – DriverMax, Driver Booster oraz Driver Toolkit – i nie są doskonałe, jednak zawsze lepsze niż nic. Najwięcej braków wykrył ten ostatni, ale wersja darmowa nie daje szansy ich ściągnięcia i trzeba zrobić to samodzielnie. Drugi, jeśli chodzi o wykrywalność, jest Dri-

verMax – jednak tu wadą jest możliwość ściągnięcia jednego sterownika na dzień. Ostatni, Driver Booster, wykrył co prawda najmniej nieaktualnych czy też brakujących sterowników, ale pozwala ściągnąć je wszystkie – darmową wersję ogranicza jedynie prędkość pobierania. Jego zaletą jest również tworzenie punktu przywrócenia systemu.

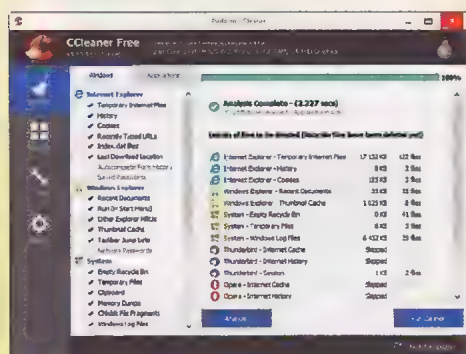
Porządek musi być

Kolejne, czym powinniśmy się zająć, jest **oczyszczenie dysku systemowego z niepotrzebnych plików**. Posłużą nam do tego CCleaner oraz Glary Utilities. Oba używam od kilku lat i jeszcze ani razu nic mi się przez nie nie popsuło.

Zabawę zaczynamy od CCleanera, który zaraz po odpaleniu pokazuje nam to, czym jesteśmy zainteresowani. Po lewej stronie mamy dwie karty: **Windows** oraz **Programy**, a w nich drzewka,

na których możemy zaznaczyć elementy do analizy i usunięcia. Właściwie wszystko jest ustawione od początku tak, jak być powinno, jednak warto zainteresować się danymi ze swojej przeglądarki. **Od razu ostrzegam, że program usuwa też historię, pamięć podręczną oraz ciasteczka**, więc jeśli nie chcecie ponownie wpisywać haseł czy tracić informacji o stronach, które odwiedziliście, lepiej odznaczyć te funkcje (nie odzyskacie wtedy części miejsca). Jeśli pobędziecie się wszystkich tych danych, licząc się z wolniejszym pierwszym załadowaniem się często odwiedzanych stron. Po prostu przeglądarka przechowuje w swoich plikach ich stałe elementy i zamiast ściągać je z sieci ładuje je z dysku – proces oczyszczania te dane usuwa. Dalej klikamy „**analizuj**”, a następnie „**uruchom cleaner**”. W ten sposób można zaoszczędzić od kilkudziesięciu megabajtów do nawet kilku gigabajtów.

Kolejną interesującą nas rzeczą jest zakładka **Rejestr** po lewej stronie ekranu. Tutaj zostawiamy wszystko tak, jak jest oryginalnie, i klikamy „**skanuj, by znaleźć problemy**”. Po naciśnięciu przycisku oczyszczającego rejestr zostaniemy zapytani o to, czy utworzyć kopię rejestru – zgadzamy się, gdyż w razie jakie-



■ CCleaner uchodzi za najlepszy program do okresowego czyszczenia śmieci.

goś niepowodzenia będzie ona naszym kołem ratunkowym. Następnie klikamy, by naprawiło wszystkie problemy. Rejestr czyścimy w ten sposób kilka razy, aż program nie znajdzie żadnych problemów, bo pierwszy przebieg może stworzyć kilka nowych śmieci.

Glary Utilities to z kolei kombajn zawierający wiele przydatnych funkcji, z którymi warto się samemu bliżej zapoznać. U góry mamy trzy zakładki – wchodzimy w **Konserwację**, gdzie klikamy w zielony przycisk, by znaleźć problemy, i drugi raz, by je usunąć (tak jak przy CCleanerze, tak tutaj są usuwane dane z przeglądarki, więc jeśli chcemy je zachować, musimy odznaczyć je w opcjach). Następnie w zakładce **Zaawansowane** wchodzimy w menu **Optymalizacja** i w **Defragmentator rejestru** oraz postępujemy zgodnie z instrukcjami. Ta funkcja jest o tyle ważna, że faktyczne

które programy da się wyłączyć? Na pewno wszystkie aplikacje służące do sprawdzania aktualizacji (np. updatery Javy czy Adobe) – ich istnienie nie ma większego sensu, a potrafią znacznie opóźnić start komputera. Również programy odpowiedzialne za myszkę czy kartę dźwiękową są zbędne – ich sterowniki działają, nawet jeśli dedykowany soft jest wyłączony. Część użytkowych programów także ładuje się do systemu, niepotrzebnie go zawalając, a na ich wyłączeniu lub opóźnieniu również możecie tylko zyskać.

Miłym dodatkiem tego oprogramowania jest także możliwość sprawdzenia aktualizacji posiadanych przez nas programów (choć nie wykrywa on wszystkich), usuwanie zdublowanych plików i pustych folderów czy zarządzanie menu kontekstowym myszy (to kryjące się pod PPM). Ma on rów-

Kilka programów wystarczy, by komputer startował szybciej.

zmniejszenie fragmentacji rejestru powoduje, że system szybciej się ładuje i nie musi szukać potrzebnych mu wpisów. Czasem program oznajmi, że nie jest to konieczne – można się wtedy tylko cieszyć.

Kolejnym ważnym krokiem jest wejście w funkcję **Programy startowe**. Zostanie nam tam wyświetlona lista wszystkich, jakie są ładowane wraz z startem systemu. Tu możemy je wyłączyć lub opóźnić. Ważne, byście zmieniali ustawienia jedynie w zakładce **Startup Programs**, gdyż reszta zawiera ważne dla systemu składniki i grzebanie w nich może zdestabilizować jego działanie, a nawet solidnie uszkodzić. Jednak

niez wiele innych funkcji, ale że nie służą do przyspieszania komputera, sami musicie je odkryć.

Układamy klocki

Ostatnią, ale nie mniej ważną rzeczą jest **defragmentacja dysku** – **uwaga: nie dotyczy SSD, dla którego jest szkodliwa** (o czym więcej w ramce). W skrócie – łatwiej i szybciej odczytać ułożone pliki niż takie rozrzucone po całym dysku. Nie warto jednak zwracać sobie głowy defragmentatorem dostarczonym wraz z systemem Microsoftu, bo przegrywa w walce z rozwiązaniami niezależnymi.

Osobiście polecam Auslogics Disk



Windows ma wbudowany własny defragmentator dysku, ale darmowy Auslogics Disk Defrag Touch pozwala ponaddwukrotnie przyspieszyć start systemu.

Defrag Touch (mało wygodny interfejs ze względu na przystosowanie do ekranów dotykowych, jednak zwykła wersja nie jest już aktualizowana). Program jest w angielskiej wersji językowej, ale nie jest trudny w obsłudze. Zanim włączymy algorytm, należy przejść na sam koniec programu (przyciskając LPM po prawej stronie ekranu i przesuwając go do lewej) i wejść w **Settings**. Tam klikamy zakładkę **Algorithm**, a w niej zaznaczamy **Move system files to the beginning of the disk**. Ta funkcja spowoduje przesunięcie plików systemowych na początek dysku, co znacznie przyspiesza pracę systemu. Teraz należy tylko wrócić na sam początek, zaznaczyć odpowiednie dyski (te poza systemowym nie dadzą przyrostu jego prędkości, ale ich zdefragmentowanie pozwoli na szybszy odczyt danych, a więc podniesie komfort użytkowania) i zostawić go, by pracował. Najlepiej nic nie robić podczas działania ze względu na spowolnienie zarówno algorytmu, jak i komputera. Proces może trwać nawet kilka godzin, w zależności od tego, jak bardzo pofragmentowany jest dysk. Jeśli chcecie

być pewni, że się zapanuje defragmentację jeszcze raz, tym razem powinna się ona odbyć szybciej.

Kiedy sprzątać?

Oczyszczanie i defragmentację najlepiej robić raz w miesiącu lub częściej, jeśli ostatnio dużo zmienialiśmy czy instalowaliśmy na komputerze. Sprawdzanie sterowników można sobie odpuścić i robić to raz na pół roku lub rok, bo ich nowe wersje zbyt szybko się nie pojawiają.

Ważne, by nie zawalać dysku systemowego – im mniej wolnego miejsca ma Windows, tym bardziej jest ograniczony i działa wolniej. Wszelki soft najlepiej instalować na innej partycji, folder pobierania ustawić gdziekolwiek indziej oraz regularnie czyścić koszyk. Dużym obciążeniem jest też antywirus, który czasami potrafi poważnie spowolnić system, więc jeśli nadal macie wrażenie, że komputer działa ociężałe – wypróbujcie inny program (przed zakupem jakiegoś komercyjnego warto skorzystać z wersji testowej, którą ma praktycznie każdy).

[GMA]

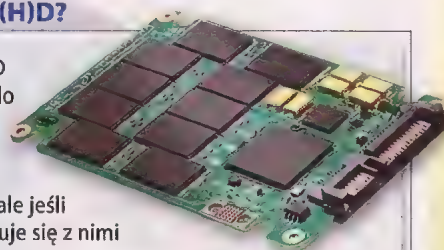
ILE MOŻNA ZYSKAĆ?

	Czas do ekranu logowania	Czas do pokazania się wszystkich ikon	Czas do załadowania wszystkich programów
Przed optymalizacjami	87,5 s	109,4 s	183,8 s
CCleaner	67,1 s	90,2 s	164,9 s
+ Glary Utilities	45,8 s	77,5 s	147,4 s
+ Auslogics Disk Defrag Touch	40,8 s	53,8 s	109,1 s
+ Defragmentacja rejestru	18,2 s	39,4 s	88,8 s
Całkowite Przyspieszenie	x 4,8	x 2,8	x 2,1

Platforma testowa: notebook z procesorem Intel Core i5 3210M, pamięcią 8 GB, dyskiem Hitachi 320 GB 7200 RPM i systemem operacyjnym Windows 8.1.

CO NA TO WSZYSTKO SS(H)D?

Dyski SSHD to tradycyjne HDD z dodatkową pamięcią flash, do której automatycznie kopiuje najczęściej wykorzystywane dane. Dzięki temu ładują się one szybciej (około 3-5 razy), ale jeśli chodzi o konserwację, postępuje się z nimi tak samo jak ze zwykłymi HDD, a defragmentacja jest jak najbardziej zalecana. Inaczej wygląda to w przypadku SSD. Nie dość, że ta ostatnia nie skraca w nich czasu dostępu do danych, to jeszcze zmniejsza żywotność urządzenia, bo komórki pamięci flash mogą zostać zapisane zaledwie po 3000 razy. Zamiast tego stosuje się tak zwane trimowanie (od „TRIM”, jak nazywa się funkcja porządkowania miejsca na SSD). Bez tego z czasem wydajność SSD mocno spadnie, zwłaszcza przy zapisie danych, ale nie trzeba sobie tym zwracać głowy, bo we współcześnie sprzedawanych dyskach i Windowsach 7 lub nowszych trimowanie wykonywane jest automatycznie.



ACTION REDACTION

PISZCIE MAILE: CDACTION@CDACTION.PL LUB LISTY: CD-ACTION, SUKIENNICE 6, 50-107 WROCLAW

Jak to bywa ostatnio w AR, mamy koktajl, w którym mieszamy zgredów i „młodych gniewnych”. Koktajl ten przyprawiamy solidną szczyptą (przed korektą było „szczyptą”, heh, Freud pozdrawia) komentarzy i serwujemy w wysokiej szklance. Smacznego!

I'M BACK!

✉ **Witam! Kiedyś zbierałem wasze pismo dość namiętnie (nieokreślona bliżej przeszłość), potem jednak przestałem, z przyczyn również nieokreślonych. Chyba dlatego, że podłączyli mi w końcu internet i mogłem bawić się w Wesołego Rogera ile włązło. Ale nie o tym. Teraz wracam i się zastanawiam.**

Kiedyś czytałem taką wymianę zdań na pewnym forum z okazji urodzinowego numeru CDA. Brzmiało to mniej więcej tak... „Mam 20 lat, czytałem CDA w latach XX-XX, ale potem zauważyłem, że moim koleżankom wyrosły cycki, i zmieniłem obiekt zainteresowań”. Na co dostał odpowiedź: „A ja mam 35 lat, zauważyłem, że moim koleżankom zaczyna obwisać cycki, więc z ulgą wróciłem do regularnej lektury CDA”.

Wina czasów. Kiedyś CDA robiło też za poradnik dla posiadaczy komputerów niepasjonujących się grami itd. Ale że potem pojawiły się specjalizowane pisma, to mogliśmy odpuścić sobie pisanie o wszystkim, a skoncentrowaliśmy się na grach i sprzęcie interesującym graczy. Czyli idziemy w rzeźbę, a nie masę. Choć i tak mamy ową masę największą w branży.

Czytając recenzje z ostatniego numeru, zauważyłem, jak wielu poznikowało i jak wielu z was przybyło (EGM chociażby). Co się stało? Awansowali? Zginęli w wypadkach? Umarli na tyfus?

Zapytam inaczej – ile znasz pism, gdzie możesz po 15-18 latach spotkać sporą część dawnej ekipy? Wiadomo, że z czasem ludzie się wykruszają – ale nasza konkurencja wykruszała się całkowicie, padała, powstawała i znów padła, zmieniając w międzyczasie całą ekipę kilka razy... A u nas stara gwardia ciągle w pierwszym szeregu. Wiadomo, że nie wszyscy, ale jednak. Allor, MrJedi, ja, gem, Mac Abra – te same ksywki od 1996/97! MQc (dawniej Qn'ik) od lat 15, podobnie jak CormaC...

MJ: Chwila ciszy dla tych, którzy jednak odeszli... baczność! Wypnij pierś!

Wielokrotnie mówicie, że trzeba u was mocno zasużyć na pisanie recenzji... co więc robisz ci niezasłużeni?

Great Turtle

Płaczą i skarżą się na dyskryminację. Ale bardziej serio – zanim dostaniesz u nas grę do recenzji, musisz udowodnić, że umiesz pisać, znasz się na rzeczy, jesteś obowiązkowy itd., itp. Pisanie recenzji to jak start na olimpiadzie – wcześniej trzeba przejść kwalifikacje.

MJ: Trzeba się też rozebrać i poddać... pomiarom klatki piersiowej.

9kier: Ach, tyle powiedzieć i nic nie powiedzieć, Smugie mistrz! W zależności od tego, jak trafiasz w okolice CDA, możesz się sprawdzić w opisach dem, zapowiedziach, publicystyce albo tekście sprzętowym. Jak już się zaczniesz regularnie pojawiać na łamach, możesz zacząć męczyć MQca o jakąś recenzję.



MJ: No, to szykuje się AR z pierwszordynym motywem przewodnim...

Kiedyś pismo było, nie przebierając w słowach, grube. Teraz wyglądem przypomina gazetkoulotkę (bez obrazy dla nikogo). Czego to wina? Cieńszy papier? Wychodzi mniej gier? Staranniej dobieracie tematy?



PROBLEMY PIERWSZEGO ŚWIATA

✉ **Co zrobić, gdy chce się grać, lecz żadna gra nie podoba się?**

Wyjść na dwór (na pole! – dop. Papkin), pograć w piłkę, poczytać, pomachać hantlami, pogadać w realu z kumplami, a może i kumpelkami... Wiem, wiem, pewnie oczekuję niemożliwego...

MJ: Przestań ludziom robić wodę z mózgu, bo jeszcze uwierzysz, że za firewallem istnieje jakieś życie...

9kier: Przestać grać w symulatory i gry sportowe? :) Napisać swoją? Rzucić kompa w cholerę? Zacząć grać w papierowe erpegi? Znaleźć ekipę do Twilight Imperium?

Aby zapełnić czas jakimiś nowymi tytułami, kupiłem sobie PS4 z Destiny. (...) Gra nie przypadła mi do gustu, pomimo tego, że lubię takiego typu tytuły. Odświeżyłem również parę starych gier, które bardzo mi się podobały kiedyś (m.in. Deus Ex Human Revolution). Nie zauważyłem jakiegoś zachwyty z mojej strony. Przypomniałem sobie, jak kiedyś grałem we wszystko (i postanowiłem

KOMIKSY CZYTELNIKÓW CDA



➤ Autor: Przemek Świszcz

NOWY KONKURS

Jak co roku zachęcamy, by przysyłać do nas **napisy stworzone za pomocą literek widniejących na grzbietach kolejnych numerów CDA** – ale uwaga, wykorzystujemy tylko rocznik 2014. Napis ma mieć jakiś (bez)sens. Foty odpowiednio ułożonych CDA ślijcie na adres redakcji: cdaction@cdaction.pl z nagłówkiem „konkurs grzbietowy”. Autorzy opublikowanych prac zostaną nagrodzeni upominkami. Konkurs trwa bez ograniczeń przez cały rok 2015, tzn. aż ogłosimy w 2016 następny.



A my pracujemy do 16!
[Dominik Koblerzycki]



Cześć, Aleksandro!
[Elitarna Kobra]



A to stare tuje z nich!
[Andr3as]

spróbować od nowa), bo najzwyczajniej było to dla mnie ciekawe i wciągające. Czy to prawda, że te nowe gry są... gorsze niż te starsze, czy to sobie wmówiłem? Mam sporo zainteresowań... no dobra, niekoniecznie.

Może tu tkwi właśnie problem. Bo ja uwielbiam sushi. Ale gdyby mi dawali do jedzenia sushi, codziennie sushi, 3 x dziennie sushi i tylko sushi, to pewnie dość szybko zaczęłoby mnie mdlić na sam jego widok. Granie jako jedno z zainteresowań czy sposobów spędzania wolnego czasu jest OK, ale jak sam widzisz, jako to jedno i jedyne się nie sprawdza. Bo wszystko kiedyś się nudzi. Granie też. Czasem na zawsze, czasem (dużo częściej) na czas jakiś.

9kier: Jeszcze do niedawna dodawałam do wszystkiego suszone pomidory i uwielbiałam podjadać pestki dyni. Ale że nie znam umiaru, teraz nie mogę patrzeć ani na jedno, ani na drugie.

MJ: Bo przesadzanie sprawdza się tylko w ogrodnictwie i czasami w szkolnictwie. Ale za to cycki się nigdy nie nudzą. Tak mówię.

9kier: Swoją drogą, przypomina mi to, jak czytelnicy mieli problem z niegrywymi wpisami Smugglera na jego fanpage'u. No bo jak to tak, ja się spodziewałem darmowego CDA na FB, a tu książki, filmy, fotografia... Nie o taką Polskę walczyłem!

Wania już im wszystko wytłumaczył. Już nie mają wątpliwości. Tzn. ci, co przetrwali perswazję. A tak w ogóle, to zachęcamy do odwiedzania naszych fanpage'ów na Facebooku.

Uwielbiam gry i chcę w nie nadal grać i odkrywać ich tajemnice. To ciągnie się już prawie 2 lata. Proszę o pomoc i wyrozumiałość co do mojej wiadomości do was. Nie wiem czy to jest ważne, ale mam 13 lat :D

Stary dziadu jeden, pora umierać, a nie ciągle grać w jakieś durne gierki! Gry zostaw nam, młodym! (Duchem). A ty do roboty, na nasze emerytury zarabiać (bo swojej to raczej nie ujrzysz). Tyle powiem!

i wiem, że taki młodzik może nie znać wielu „staroci”, lecz myślę, że jak na mój wiek to wiem sporo i miałem przyjemność w wielu z nich grać i korzystać czy to podczas pobytów u kolegów, czy u siebie. Podsumowując: chcę grać tak jak dawniej, lecz nie mam w co. Pozdrawiam i proszę o odpowiedź.

Mr Hubert

Jak pisałem wyżej – znajdź sobie coś, czym też się będziesz interesował. Ja czytam, fotografuję itd. I jak czasem mam już serdecznie dość np. robienia zdjęć, to sobie odpuszczam na czas jakiś (zajmując się innymi rzeczami), aż po prostu nagle czuję, że znów mam

chęć chwycić lustrzankę w łapy i ruszyć w plener. Mam serdecznie dosyć grania – czytam. Nie chce mi się akurat czytać albo nie mam co – to focę albo gram itd. I nie kupuję gier, „które mają wysokie oceny”, a te, które cię po prostu naprawdę jarają. Nawet jeśli będą to 2-3 tytuły w roku. Ja, mając akurat ostrą fazę pt. „nuuudzi mnieee graanie”, rzuciłem się np. na remake Halo jak głodny Reksio na szynkę i grałem godzinami, zarywając nockę. Bo Halo mnie kręci.

9kier: No i są jeszcze indyki, wśród których można znaleźć prawdziwe perełki.

A indyki mają piersi. Bardzo smaczne jak się umie je odpowiednio przyrządzić. To dopisałem, żeby nie wypaść z rytmu. :)



3 PORADY

✉ **Nigdy wcześniej w trakcie swojego średniej długości życia (rocznik 1980) nie zdecydowałem się na list do żadnej redakcji, ale ponoć na wszystko przychodzi czas i kiedyś musi być ten pierwszy raz – i padło na Was.**

Chciałbym poruszyć trzy tematy, które cyklicznie powracają na łamach Waszego pisma i choć są to tematy już mocno wyeksploatowane, jako wieloletni fan zarówno gier wszelkiego rodzaju, jak i CD-Action, postanowiłem dorzucić własne trzy grosze.

Temat 1 – Nie lękajcie się być graczami, niezależnie od wieku (apel do lękających się).

Zdaję sobie sprawę, że fascynacja grami komputerowymi postrzegana jest przez ogół ludzi „dojrzałych” jako domena nastolatków i nie przystoi człowiekowi dorosłemu – jest to bzdura. Dorasta pokolenie, które nie pamięta czasów nieistnienia internetu i telefonów komórkowych i dla tego pokolenia gry komputerowe są i będą równie naturalne, jak dla pokoleń poprzednich telewizja czy radio. Jestem graczem ze sporym stażem i już dziś wiem, że gry będą mi towarzyszyć do samego końca.

Mojego albo ich. I nie jest to żaden powód do wstydu czy objaw niedojrzałości, a kto uważa inaczej, ten kiep i ignorant.

Ja od zawsze powtarzam: jeśli wstydzisz się grać (albo czytać komiksów itd.), „bo jesteś dorosły”, to znaczy tyle, że wcale jeszcze nie jesteś. Dorosły ma gdzieś to, że ktoś uważa go za dziecko, „bo czyta takie dziecinne rzeczy”. Ja oglądam np. „Laboratorium Dextera” i „Atomówki” i mam gdzieś, czy ktoś to uzna za objaw z dziecinnienia (albo co gorsza wtórnego z dziecinnienia). O granii nawet nie wspomnę, choć jestem z pokolenia, które w młodości komputery widziało głównie w filmach SF.

9kier: Serio, Smuggler? Dorośnij i zacznij oglądać „Chojraka – tchórzliwego psa”. Do autora listu – nie chcę cię martwić, ale gry będą ci towarzyszyć raczej do twojego końca. Przynajmniej dopóki nie znajdziesz kamienia filozoficznego.

Ale ja nie kceeeem!!! (ostry atak hysterii)

Temat 2 – Dziś prawdziwych Cyganów już nie ma – czyli utyskiwania na niski poziom trudności gier współczesnych.

Jeśli ktoś ma czas na przechodzenie tego samego etapu gry kilkanaście razy, to gratuluję mu wolnego czasu. Kiedyś też ten czas miałem i z satysfakcją szlifowałem do perfekcji zręczność palców i poznanie mechaniki danej gry. Ale dziś, kiedy jest praca, dom, pranie, prasowanie, gotowanie, a pozostały wolny czas trzeba jakoś dzielić między inne pasje, szkoda mi czasu na poziom hard. Ba! Nawet normal okazuje się zbyt wymagający. Wybieram często easy, bo muszę dokonać wyboru – albo będę grał w jedną grę przez pół roku, albo w tym samym czasie poznam choć część ogromnej oferty, jaką prezentuje mi ten rynek. Skoro mam ledwie kilkanaście godzin w miesiącu (wersja optymistyczna) na ten rodzaj rozrywki, to wybieram easy. Jeśli jakaś gra już na starcie okazuje się zbyt trudna i skomplikowana, odrzucę ją po godzinie.

Też tak mam i pewnie wszyscy nieco starsi już gracze również. Z wiekiem wszystko mięknie, także hard-koryzm. :)

MJ: Luz, są przecież cycki i niebieskie pigułki!

9kier: Sama nie lubię za długich gier (oczywiście są wyjątki), ale granie na łatwym uderzałoby jednak w moje sumienie. Do wyboru mam łatwy i trudny? Wolę trudny. Normalnie tylko wtedy, kiedy są trzy poziomy trudności albo pięć. Jeśli są cztery, któryś z dwóch trudniejszych. I od razu sama napiszę, że długość oczywiście ma znaczenie, bo jeśli tego nie zrobię, to zaraz napiszę to Smuggler albo Mr Jedi.

Nieprawda. Ja chciałem napisać „cycki”.

Mam wrażenie, że rynek ten zdaje sobie sprawę, że przeciętny gracz się trochę postarzał – moim zdaniem z tego wynika zmniejszający się poziom trudności współczesnych gier i nie widzę w tym nic złego – produkcje dla „hardcorowców” wciąż istnieją, więc nie ma sensu ujadanie na zmniejszający się poziom trudności. Po prostu ludzie, którzy gotowi są wydać pieniądze na gry, nie mają czasu na tak duże zaangażowanie jak kiedyś. Rynek gier komputerowych dojrzewa wraz z odbiorcami. Tak to odbieram.

Oczywiście, że sobie zdaje. I zdaje sobie sprawę, że takie zgredy jak ty czy ja mają kasę na gry i kupują oryginały, a nie „zasysajom z torrentów”, więc to nam starają się robić dobrze, a nie nastoletnim hardkorom, którzy płaczą potem, że gry są dla nich za krótkie i za łatwe. A że krótkie gry robi się szybciej i taniej, to tym bardziej twórców to cieszy.

9kier: Jasne, bo wszyscy hardkorowcy mają 14 lat i „zasysajom z torrentów”. Good point!

Wienkszość :)



Temat 3 – Gry nie są już tak wciągające jak dawniej.

To z kolei jest narzekanie ludzi, którzy patrzą na gry i cały świat przez pryzmat własnej młodości. Kiedyś wszystko było fascynujące, łącznie z „Akademią Pana Kleksa” i „Winnetou” z RFN – ale dziś,

wracając do tych staroci, można niestety odkryć, że czar przysli stare fascynacje nie wynikają z tego, że były tak bardzo wyśmienite, ale po prostu percepcja była zupełnie inna. Owszem, są obiekty, które wytrzymują próbę czasu – żeby daleko nie szukać, niedawno oglądałem „Terminatora” i wciąż jest to arcydzieło kina rozrywkowego, a na gruncie gier bardzo dobrze broni się Diabło czy nawet Doom – mimo archaicznej grafiki i rozwiązań da się w to grać z dużą przyjemnością. Ale jednak są to klasyki w dziedzinie gier komputerowych na miarę filmów Chaplina czy Hitchcocka w dziedzinie kinematografii i zawsze, jako kamienie milowe, będą miały pewną taryfę ulgową w ocenie świadomych potomnych. I choć kiedyś nie widzieliśmy dużej różnicy między „Terminatorem” a „Paco – walczącą maszyną śmierci” – hitem VHS, dziś pierwszy wciąż jest klasykiem, a drugi zapomnianą, tandetną włoską podróbką.

Rany boskie, pamiętam ten film!!! I tłumacza, który „cyborg” tłumaczył „ze słuchu” na polski jako... „sajbok”. Laska mówiąca „jestem sajbokiem, moim zadaniem jest zabić sajboka Pako!”. A wszystko na siódmej kopii z kopii VHS, oglądane na 25-calowym monitorze z siódmego albo dziesiątego rzędu krzesel na jakimś konwencie SF o 3 nad ranem... Ech, wspomnienia.

9kier: Przymierzam się od kilku miesięcy do ponownego obejrzenia „Akademii Pana Kleksa” i po tym, jak zasugerowałeś, że nie wytrzymuje próby czasu, mam ochotę to zrobić tym bardziej. :D

A co do gier... robię sobie właśnie taki spis „najlepszych gier na C64”. I wiecie co – tych gier było coś koło 10 000 (!), ale jak się grzebie w pamięci i szuka tych naprawdę wartościowych... to zostaje ich paręnaście. Może z 50 góra. Może nawet 100 dałoby radę wybrać. Jakoś nikt wspominający „stare, dobre czasy” nie chce pamiętać, że ponad 99,9% tego, co wtedy powstało, to było w sumie bzdziwe, klony, podróbki etc.

MJ: Implanty.

Wracając do gier – z niekłamaną satysfakcją w bieżącym roku miałem przyjemność ukończyć Tomb Raider, przy którym doświadczyłem tego samego wrażenia: „jeszcze pół godziny i idę spać”, jakie towarzyszyło mi niegdyś przy grach typu Cywilizacja, Settlers czy Max Payne – nim się obejrzałem nastał świt i zostały trzy godziny snu, zanim powinienem wstać do pracy. I mimo zmęczenia ucieszyłem się, że to wciąż jest możliwe!

Ja tak miałem przy Wiedźminach, Mass Effectach, XCOM-ie (nawet tym ostatnim), a ostatnio przy AC: Black Flag i Obcym: Izolacji. Dajcie nam dobrą grę, a będziemy jak dzieciaki. :)

MJ: W gruncie rzeczy wszyscy jesteśmy dziećmi, niektórzy tylko zadzierają nosa. A innym rosną cycki.

No weź, trochę przytyłem, a ten się już nabija!

9kier: Ja tak miałam ostatnio przy Massive Chalice, które będąc jeszcze w becie, wyciągnęło z mojego napiętego wtedy grafiku 30 godzin. I przy Obcym. Ale to wciąż nie to samo co przy starożytnych Settlersach. Kiedy wspominam dzieciństwo, mam wrażenie, że nie robiłam nic poza chodzeniem do szkoły, graniem i czytaniem książek. Piękne czasy!

Ja tam dalej tak robię, tylko zamiast do szkoły chodzę do pracy. :)

Dla mnie był to Tomb Raider, dla Ciebie, drogi graczu, może to być inna gra, ale ważne jest, że nawet dla starego (na gruncie gier komputerowych) gracza, takie wrażenie wciąż jest osiągalne! Ergo: nie bądź zgredem, wspominającym jak to kiedyś było fantastycznie – docień to, co masz dziś, a jest z czego wybierać!

P.S. Szczególne pozdrowienia dla 9kier – nie wiem dlaczego (...) ale jakoś tak ogólnie polubiłem rzezoną Panią redaktor.

Bocian80

9kier: Ej, dzięki!

MJ: To pewnie znowu kwestia ... eee... nieistotne.

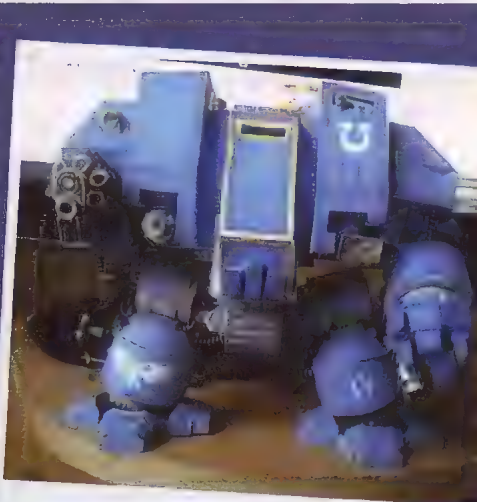
POCHWAŁ SIĘ!

Czym? A czym chcesz, byleby było to fajne i nietypowe. (Wypasione komórki i inne dowody posiadania dużej ilości kasy czy bogatych rodziców nie są fajne; fotki domowych zwierzątek też w sumie nie za bardzo nas jarają). Zrób temu zdjęcie, krótko opisz, dlaczego jesteś z tego czegoś dumny, i ślij do nas – albo na cdaction@cdaction.pl z nagłówkiem „Chwalę się”, albo listem na adres redakcji. Najdziwniejsze, najfajniejsze, najsympatyczniejsze fotki opublikujemy, a ich autorzy otrzymają upominki. Konkurs trwa nieustająco, stale i wciąż!



▶ Plakat z Assassin's Creed – własnoręcznie narysowany.

[Gosia Kucharska]



▶ Fotka mojego dreadnota z uniwersum WH40k. W całości wykonany z papieru z niewielkim dodatkiem plasteliny, nakrętek do obciążenia nóg oraz kilku kabelków i sprężynek od długopisów dla oddania detali. Model do wydrukowania jest dostępny na forach związanych z Papercraftem, ale jego sklejenie to jakieś 3-5 miesięcy roboty. [Adam (o_Ogar) Zawadzki]



NA LISTY ODPOWIADEŁ
TERCET EGZOTYCZNY
SMUGGLER & MR JEDI & 9KIER

Zilustrował Marek Lenc

Więcej rysunków Marka Lenca na DVD.

W PRENUMERACIE ZAWSZE TANIEJ

* OSZCZĘDZASZ
PIENIĄDZE
* NIE OBCHODZĄ
CIĘ PODWYŻKI
CENY PISMA

13 kolejnych wydań CD-ACTION

+ kompletny pakiet bezpieczeństwa

G DATA TOTAL PROTECTION(*)

w cenie 192 zł



G DATA TOTAL PROTECTION oferuje najlepszą ochronę bankowości i zakupów online na polskim rynku.

- Ochrona przed wirusami i innymi zagrożeniami z sieci dowiedziona wielokrotnie w niezależnych testach w połączeniu z najnowszą technologią sprawiają, że nawet nowe wirusy nie mają szans.
- Natychmiastowa ochrona poczty e-mail
- Aktywna ochrona przed exploitami
- Bezpieczna bankowość
- Firewall chroniący przed atakami hakerów



(*) Program w wersji elektronicznej z licencją na 12 miesięcy. Kod dostępu wyślemy mailem po zarejestrowaniu wpłaty.

12 kolejnych wydań CD-ACTION +12 kolejnych wydań PC FORMATU

w cenie 221,70 zł



13 kolejnych wydań CD-ACTION

w cenie 179 zł



Sprzedaż numerów archiwalnych: prenumerata@bauer.pl

WARUNKI ZAKUPU PRENUMERATY

1. Wysyłki egzemplarzy w prenumeracie realizujemy za pośrednictwem Poczty Polskiej, listami ekonomicznymi – koszt dostawy ponosi Wydawnictwo. Termin dostawy zgodny z Regulaminem Poczty Polskiej. Prezenty wysyłamy listem poleconym, za pośrednictwem Poczty Polskiej, w terminie do dwóch miesięcy od daty otrzymania wpłaty. Prezenty nie podlegają zamianom ani wymianom na gotówkę. W szczególnych przypadkach zastrzegamy sobie prawo wysyłki innego prezentu o zbliżonej wartości.

2. Zapłata: przelewem w ciągu 10 dni po otrzymaniu faktury proforma wraz z pierwszym egzemplarzem czasopisma. Faktury VAT wystawiamy na życzenie Zamawiającego.

3. W przypadku pytań lub reklamacji prosimy dzwonić pod numer 22 517 05 31 w godz. 9-16 lub wysłać e-mail na adres: prenumerata@bauer.pl.

4. Reklamacje płyt CD: tel. 71 341 20 83 w. 203, e-mail: reklamacja@cdaction.pl.

5. Zamawiającemu przysługuje prawo odstąpienia od umowy prenumeraty bez podania przyczyny i ponoszenia kosztów, jeśli zgłoszenie odstąpienia nastąpi w terminie 14 dni od dnia dostarczenia pierwszego numeru czasopisma. W innych przypadkach obowiązują przepisy Kodeksu cywilnego oraz

Ustawa o prawach konsumenta. Wzór pisma o odstąpieniu od umowy znajduje się w Regulaminie sklepu, na stronie prenumerata.bauer.pl.

6. Prosimy o wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych w celu realizacji zamówienia i w celach marketingowych Wydawnictwa Bauer Sp. z o.o., Sp.k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa, także w przyszłości:
a) produktów własnych Wydawnictwa,
b) produktów, ofert specjalnych, starannie wybranych podmiotów współpracujących z Wydawnictwem.

Prenumeratę możesz kupić: ■ telefonicznie, dzwoniąc pod numer **67 354 16 05**

■ e-mailem prenumerata@bauer.pl ■ na stronie prenumerata.bauer.pl ■ faksem 22 517 05 30

NA DVD

Wszystkie opisywane programy i gry zostały sprawdzone za pomocą najnowszych wersji programów antywirusowych. Warto mieć na dysku C (niezależnie od tego, gdzie instalujesz grę lub program) ok. 10 GB wolnego miejsca. W przeciwnym przypadku instalacja może nie zakończyć się pomyślnie.

REKLAMACJE PŁYT: tel. 71 341 20 83, wew. 203, e-mail: reklamacja@cdaction.pl • Zanim napiszesz, przeczytaj: www.cdaction.pl/reklamacje



ZAWARTOŚĆ

PEŁNE WERSJE

Spider-Man: Web of Shadows DVD2
The First Templar PL DVD1
Vampire: The Masquerade – Bloodlines DVD1

MODULATOR

Vampire: The Masquerade – Bloodlines DVD2

FREEWARE

Don't Fry the Fly DVD1
First Person Tennis World Tour DVD1
Quadrix VIII DVD1
Superbike Racers DVD1
Xonotic DVD1

GAMEPLAY

Cities: Skylines DVD2

GALERIE

Cities: Skylines DVD1
Distant Star: Revenant Fleet DVD1
Druid's Duel DVD1
Hand of Fate DVD1
Heroes of the Storm DVD1
Victor Vran DVD1

NA LUZIE

..... DVD2

BONUSY

..... DVD2

IEM 2015 KATOWICE

..... DVD2

E-BOOKI

Podziemna rzeka DVD2
Odyseja sarmacka DVD2
Gruszki w syropie DVD2

PEŁNA WERSJA GRY

SPIDER-MAN

WEB OF SHADOWS

GATUNEK: AKCJA

12

➤ PRODUCENT: SHABA GAMES ➤ WERSJA PL: BRAK ➤ OCENA
W CDA: 6+ (02/2009) ➤ MULTI: BRAK ➤ PC: XPM1A7, CPU
DWURDZENIOWY 3 GHZ, 1 GB RAM, GF 7900 GTX/ATI X1900 XT

Spider-Mana: Web of Shadows pamiętamy jako powrót Człowieka Pajaka do formy, którą stracił w trakcie przygód w Spider-Manie 3 oraz Friend or Foe. Jej autorzy z nieistniejącego już Shaba Games zdołali w jakiś magiczny sposób stworzyć prototyp serii Prototype, oferując nie tylko niezwykle bohatera, ale również otwarty świat z masą aktywności pobocznych do zabawy. W tym przypadku piaskownicą jest praktycznie cały Nowy Jork, po którym nasz superbohater biega i skacze, a także przemierza po ścianach drapaczy chmur oraz pomiędzy nimi,

„huśtając się” na wystrzelwanej z nadgarstków pajęczej nici.

Web of Shadows punktuje także w kwestii fabuły, która dla odmiany nie nawiązuje do żadnego z komiksów czy, o zgrozo, filmów, ale jest kompletnie nową autorską historią o Pajęczku. Bazuje ona na tym, że w trakcie jednej z potyczek z Venomem Spider-Man ponownie łączy się z Symbiotem. Przełączenie się pomiędzy postaciami czerwono-niebieską oraz czarną możliwe jest w grze w każdej chwili, przy czym aktywacja tej drugiej powoduje, że Spidey traci ciut na zwinności, ale zyskuje na odporno-

ści. Ta ostatnia przyda się mu w starciu z armiami mutantów zalewającymi Nowy Jork, jak również – niestety – sporą powtarzalnością zadań. W kampanii pojawia się też cała plejada marvelowskich bohaterów i łotrów, w tym także Wolverine i Czarna Wdowa, a sama gra w zależności od wyborów podejmowanych w jej trakcie kończy się na kilka sposobów.

Na plus Web of Shadows zapisać należy także nowy system walki korzystający z rozwijanego w trakcie gry systemu kombinacji ciosów i bloków. Unikatową jej cechą jest to, że Spidey potrafi, jak każdy szanujący się pająk, walczyć również na ścianach, co z jednej strony jest dość dezorientujące, jednak z drugiej także zabawne, gdy wyrzucony kopniakiem w powietrze wróg, pochwycony ostatecznie przez grawitację, spada... w górę tuż obok naszego bohatera. Możliwy jest przy tym naturalnie button mashing dwóch przycisków, ale też precyzyjne wymierzanie kontrataków czy taktyczne pękanie przeciwników pajęczyną. Szkoda tylko, że sama gra nigdy nie należała do graficznie wybitnych, a tych kilka lat, jakie upłynęły od jej premiery, wcale nie pomogło w odbiorze.



Walki na ścianach budynków są tyleż nowatorskie, co dezorientujące.



Web of Shadows rozpoczyna się i kończy starciem dwóch nosicieli Symbiotu.



www.cdaction.pl

REDAKCJA

ul. Sukienice 6, 50-107 Wrocław

Redaktor naczelny: Maciej Kuc
Zastępca redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa
Zespół redakcyjny: Daniel Bartosik, Michał Kuszewski, Tomasz Matusik, Aleksander Olszewski, Izabela Pogłernicka, Jacek Smoliński, Mateusz Witczak
Stali współpracownicy: Michał Arnielarczyk, Dawid Bojarski, Aleksander Borsowski, Grzegorz Karaś, Marcin Kępski, Kamil Krupiński, Marek Lenc, Paweł Musiałowski, Paweł Raban, Tymon Smektała, Maciej Smoliński, Michał Szwed, Magdalena Ziemia
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn

Reklamacje płyt DVD:

Tomasz Matusik – tel. 71 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl

Sekretariat:

Dominika Dziosa-Józefiak
71 341 20 83, faks 71 341 99 11
ul. Sukienice 6, 50-107 Wrocław
Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
tel. 22 517 05 31 (do 5)

Biuro reklamy:

Lidia Ukleja, tel. 22 516 35 02,
Jakub Cudek, tel. 22 516 35 50
Adresy e-mailowe pracowników biura reklamy:
imie.nazwisko@bauer.pl
www.reklama.bauer.pl



WYDAWCA

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak
Wiceprezes: Tomasz Namysł
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas
Dyrektor biura reklamy: Izabela Sarnecka

Druk: Drukarnia BDN Sp. z o.o., Sp. K.
Wykroty, ul. Wyzwolenia 54, 59-730 Nowogrodziec
Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.

ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarowe występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiegokolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916
Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.





PEŁNA WERSJA GRY

the first TEMPLAR PL

GATUNEK: AKCJA

18

► PRODUCENT: HAEMIMONT GAMES ► WERSJA PL: NAPISY ► OCENA
W CDA: 6+ (SPEC 01/2011) ► MULTI: CO-OP ► PC: XP/VISTA/7, CPU 2,4
GHZ, 1 GB RAM, GF 6000/ATI X1300

Na pierwszy rzut oka The First Templar to gothicopodobne role-playing. Wystarczy jednak kilka minut gry i okaże się, że **znacznie bliżej mu do hack'n'slashów**, a obecne w nim systemy rozwoju postaci pozwalają jedynie sprawniej rąbać i siekać. Od diablopodobnych dzieł Haemimont Games dzieli to, że nie oferuje losowego łupu, jak również że rozgrywa się nie w świecie fantasy, lecz pseudo-historiescznym średniowieczu czasów krucjat. The First Templar opowiada o losach grupki templariuszy, starających się pokrzyżować spisek wymierzony w ich zakon. Ich droga wiedzie przez Cypr do Akki oraz wreszcie Francji i trup, nie da się ukryć, ściele się na niej gęsto. Liniowa fabuła sprawnie dostarcza

kolejnych przeciwników, których następnie eksterminuje się przy użyciu prostego, acz sprawnego systemu kombinacji ciosów. Specyfika starć grupowych wymaga też stosowania uników i rozbijania bloków, jednak przy odrobienie wprawy nigdy nie jest beznadziejnie. Warto dodać też, że kampanię przechodzić da się w trybie współpracy na podzielonym ekranie, jednak z uwagi na to, że drugi gracz nie zbiera wtedy doświadczenia i gratów, polecić go możemy jedynie platonicznie.

UWAGA! Indywidualny kod aktywujący grę jak zwykle znajdziecie nadrukowany na płycie z grą. Wymagane jest posiadanie konta w systemie Kalypso.



► System walki w grze jest prosty, ale widowiskowy.

SPOLSZCZENIE

WAMPIR PO POLSKU?

Vampire: Bloodlines to prawdziwe role-playing także w rozumieniu liczby dialogów z NPC-ami. Niestety, w Polsce wydany był jedynie w wersji oryginalnej i jego nieoficjalnego spolszczenia, bazującego na Unofficial Patchu 8.6, szukać trzeba na gamesub.pl/spolszczenia.

ZAWARTOŚĆ PŁYT

► Wyssanie do sucha nie tylko wiąże się z utratą człowieczeństwa, ale stanowi naruszenie Maskarady.



PEŁNA WERSJA GRY

VAMPIRE THE MASQUERADE BLOODLINES

GATUNEK: RPG

18

► PRODUCENT: TROIKA GAMES ► WERSJA PL: W INTERNECIE
► OCENA W CDA: 8 (01/2005) ► MULTI: BRAK ► PC: XP/
VISTA/7, CPU 1,2 GHZ, 384 MB RAM, GRAFIKA OBSŁUGUJĄCA DX9

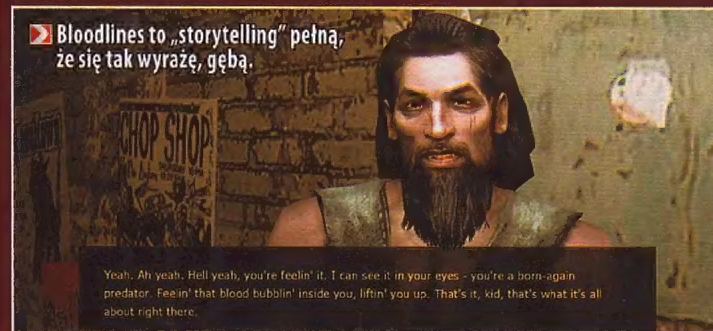
Bloodlines to gra na licencji Vampire: The Masquerade, która **zachwyca nie tylko fanów Świata Mroku, ale także role-playing w ogóle**. Nic dziwnego – powstała za sprawą Troika Games, a więc twórców Fallouta, i jak tamten oferuje nieprawdopodobną nielinowość kampanii fabularnej. Dzięki temu, choć od jej powstania minęła już ponad dekada, nadal pozostaje w ścisłej czołówce swojego gatunku.

Vampire: The Masquerade – Bloodlines to historia wampira-bękart (do wyboru wszystkie siedem klanów Kamaryli), który jako bezpański zostanie zatrudniony przez księcia Los Angeles do posiedzenia robotek. Sytuacja jednak szybko się zmieni i nowy na scenie nieoczekiwany stanie się centralną postacią w wydarzeniach prowadzących do apokaliptycznej Gehenny. Naturalnie ani myślę zdradzać przebiegu i zwrotów akcji – dość będzie powiedzieć, że cała historia zakończyć się może na cztery całkowicie różne sposoby i że bohater nie zawsze musi uciec z życiem. Równie nielinowy jest przebieg poszczególnych „segmentów” w grze – zwykle rozbudowanych zadań. W zależności od postaci możliwe jest pokonywanie przeciwności przy użyciu siły (da się też korzystać z broni białej i palnej), ale także zręczności (wszelakie zdolności złodziejskie) czy

inteligencji i charyzmy. Istnieje też 15 wampirzych dyscyplin, które dodatkowo zmieniają dynamikę rozgrywki. Nawet one jednak nie mają dla niej takiego znaczenia jak – uwaga – masa świetnie napisanych i mistrzowsko odegranych dialogów. To dzięki nim Vampire: The Masquerade – Bloodlines pozostaje dziełem, które nie tylko się poznaje, ale naprawdę przeżywa.

Na swoje nieszczęście Bloodlines zapisało się w kronikach także jako gra potwornie zarobaczona. Na szczęście dla nas pomimo to jej czar okazał się tak mocny, że do dziś (!) tworzą się nieoficjalne patche poprawiające błędy, uzupełniające braki, a nawet odtwarzające wycięte z produkcji questy, postacie i lokacje. **Na naszej płycie zamieściliśmy wersję 9.2 takiego Unofficial Patcha**, a jego wersję polską, stworzoną na podstawie wersji 8.6, da się łatwo znaleźć w internecie. Dziękiłatom też ta pierwsza wydana gra wykorzystująca silnik Half-Life'a 2 – Source – zyskuje lepsze rozdzielczości tekstur oraz tryby panoramiczne.

► Bloodlines to „storytelling” pełną, że się tak wyrażę, gębą.



Yeah. Ah yeah. Hell yeah, you're feelin' it. I can see it in your eyes - you're a born-again predator. Feelin' that blood bubblin' inside you, lifin' you up. That's it, kid, that's what it's all about right there.



Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

Dynamiczna Broda Wiedźmina! Jak mówi szef marketingu CDP Red: – *Broda rośnie w miarę upływu czasu i kiedy Geralt przemieszcza się pomiędzy lokacjami. Broda ma kilka „stanów” i stany te określają jej długość. Najdłuższa jest naprawdę długa, a lenie aż gandalfowo-długa. A czy paznokcie rosną? A włosy w nosie? Czy wiedźmińskie portki nie będą pruły się w szwach? A czy trzeba będzie zmieniać śmierzdzące po dłuższej wędrówce onuce? Tyle pytań, tak mało odpowiedzi! I jakże wielki potencjał na kolejne oświadczenia. Np. „Nie, gaci po spotkaniu z wymagającym przeciwnikiem nie będzie trzeba prac!”*

Brzmi jak kiepski dowcip. Otóż w 2012 roku pewien polski gracz wygrał w konkursie nabój z wygrawerowanym kodem do gry Sniper Elite V2. Nagrodę postanowił sprzedać innemu graczowi, transakcję zawarto za pomocą internetu. W kilka dni później policja zrobiła mu wjazd na chałupę, postawiła zarzut handlu bronią i skonfiskowała „dowód przestępstwa”. Oddała go wraz z pismem o umorzeniu śledztwa w marcu tego roku. W sumie po całej aferze trochę nawet zazdrościmy poszkodowanemu „handlarzowi śmierci” reputacji na osiedlu.

Słyszeliście? Od niedawna możecie zwrócić grę zakupioną na Steamie przez 14 dni! Bez podania powodu! I oddadzą wam za to kasę! Tak, to prawda. Tak stoi w nowym regulaminie. Tylko pod warunkiem, że w ten tytuł nie zagraliście. W zasadzie to przy zakupie gry i tak zgadzacie się na odstąpienie od prawa do zwrotu. Oto jak klepać klienta po tyłku, żeby ten krzyczał o więcej. Czyste prawnicze złoto!

Przy tworzeniu State of Decay wykorzystano tekstury dostarczone na zamówienie przez wynajętych grafików. Niektórzy z nich „wrzucili do tła absurdalne liczby penisów”, które to pojawiły się niewyraźnie na X360, a zostały zauważone podczas przygotowywania wersji z poprawioną grafiką. W tej historii

kryje się cały worek mosznowy celnych żartów okołokroczowych, ale po prostu nie możemy używać brzydkich słów... i siusiak!

Electronic Arts ostrzeliło na śmierć Maxis, dorzucając kolejny skalp na swój stos ofiar z legend branży, gdzie leżą już szkielety m.in. Origin Systems (Wing Commander i Ultima), Bullfroga (Theme Hospital, Populous, Dungeon Keeper) oraz Westwood (C&C). Ponoć po skasowaniu przez Elektroników Shadow Realms BioWare zmieniło zamki i nie wychodzi z domu.

Pamiętacie naszego mistrza, naszą dumę narodową, bohatera (w 2007 roku w wieku 16 lat wygrał mistrzostwa świata w Quake'u) o ksywce „av3k”? Niestroniący od siłowni ostatnimi laty Maciej K. został niedawno zatrzymany wraz z paroma równie mocno przypakowanymi panami przez policję, a znaleziono przy nich m.in. 10,5 kilograma marihuany, 1,5 kg amfetaminy, tysiące pigułek ekstazy, a do tego broń i kamizelki kuloodporne. Jeśli zarzuty się potwierdzą, gracz następne 12 lat spędzi wyłącznie na mapie Federal Prison, gdzie czeka go zapewne niejeden wstrząs. Ciekawe, czy obrona zwali wszystko na niszczącą psychikę wpływ brutalnych gier komputerowych?

Samobój roku – jedna z nadergorliwych aktualizacji Panda Antivirusa sprawiła, że program oznaaczał jako szkodliwe i przerywał do kwarantanny swoje własne pliki. Jeżeli po takim zabiegu użytkownik zresetował komputer, w wielu przypadkach ten odmawiał współpracy i stał się co najwyżej szumiącą sobie cicho w pokoju skrzynką. Na gruncie tych wydarzeń spodziewamy się narodzin nowego zagadnienia współczesnej filozofii – „czy antywirusy, które są szkodliwe po usunięciu własnych plików, są faktycznie szkodliwe?”

Minecraft jest zbyt brutalny! Przynajmniej zdaniem tureckiego ministerstwa polityki społecznej i rodziny. A dokładniej: „Choć grę postrzegać można jako wzбудzającą kreatywność u dzieci poprzez umożliwianie im budowania domów, farm i mostów, moby [agresywne stworzenia] muszą zostać zabite, by chronić tych budowli. W skrócie mówiąc, gra oparta jest na przemoc”. Następne w kolejce będą zapewne szachy – zabicie konia i królowej niewątpliwie można zakwalifikować jako okrucieństwo w stosunku do zwierząt i przemoc w rodzinie. A potem zabronią krojenia kebabów.

Ponieważ GTA V na PC ciągle nie ma, Rockstar postanowił

to pecetowcom wynagrodzić, wypuszczając łatkę 1.08 na PS4 i XBO, dzięki której gra na te konsole... wygląda gorzej. A jakby jeszcze tak troszkę im obniżyć framerate i utrudnić sterowanie? Pecetowcy wtedy może wybaczą to opóźnienie. To jak będzie, Rockstar?

Pewnemu użytkownikowi PlayStation 4 włamano się na konto, wykorzystano jego dane do zakupów na PSN-ie za 600 dolarów i zmieniono główną konsolę, przez co został on odcięty od swojego profilu. W odpowiedzi Sony przedstawiło mu dwa wyjścia – refundacja 150 dolarów (bo to maksymalna regulaminowa kwota) lub rozwiązanie sprawy przy pomocy banku i jednocześnie wieczny ban konta „ale miałeś na nim tylko The Last of Us i jakieś nasze free-to-play, więc nie jest to jakaś duża sprawa”. Dopiero po tym, jak afery została rozdmuchana na Reddicie, z poszkodowanym skontaktował się telefonicznie konsultant Sony z informacją, że wieści o całej sprawie zostały przekazane do kwatery głównej, gdzie mądre (a na pewno najwyżej posadowione) głowy przemyślą zmiany w polityce radzenia sobie z tego typu przypadkami. Można? Można! Szkoda, że trzeba do tego czyjegoś nieszczęścia i armii wkurzonych internautów. [Smg & enki]

Przepraszamy za spoiler, ale musieliśmy się podzielić bardzo szczerem wyznaniem głównego bohatera Battlefieldda Hardline. Jak ktoś ma inwencję, to i do ustnej wypowiedzi ortografa wstrzeli.



NICK: Jestem poszukiwanym w trzech stanach przestępczym.